

Sólo  
**350**  
Ptas.

PC • PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy Color • Dreamcast y mucho más...

Año II - Nº 6

2,1€

# JUEGOS & Cía.

Test



PSX

Gran turismo 2, no es lo mismo conducir...

Test



N64

Super Smash Bros. la lucha según Nintendo



Test



PC

Quake III, ¡Qué pasada!

Comparativa



PC

Lara Croft vs. Indiana Jones

Los mejores **trucos** para los juegos del momento

# TOY STORY

# 2 Hasta el infinito y más allá

Especial  
**Tomb Raider**

Guía paso a paso:  
desde Karnak  
hasta las  
Catacumbas





## Sumario

### Actualidad

Pág. 4

#### Noticias

Shenmue confirma su calidad ... 4  
Vuelve Zelda para N64 ..... 5

### Juegos

Pág. 6

#### Novedades

Todos los lanzamientos del mes

Pág. 8

#### Test

Quake III Arena ..... 8  
Toy Story 2 ..... 10  
Gran Turismo 2 ..... 14  
Ace Combat 3 ..... 16  
24 Horas de Le Mans ..... 18  
Virtua Striker 2000  
Barbie Ride and Ride  
War of the Worlds ..... 20  
South Park Rally ..... 22  
Hype The Time Quest ..... 24  
Pac-Man Special Edition  
Game & Watch Gallery 3 ..... 25  
Indiana Jones y  
La Máquina Infernal ..... 26  
ISS PRO Evolution ..... 28  
PC Atletismo 2000 ..... 30  
Marvel vs. Capcom ..... 32  
Age of Empires II ..... 34  
Crazy Taxi ..... 36  
Super Smash Bros. .... 38  
Radical Drive ..... 40  
Theme Park World ..... 42  
Soul Fighter ..... 44  
Pizza Syndicate ..... 46

Pág. 48

#### Comparativa

Tomb Raider The Last Revelation  
vs. Indiana Jones y  
La Máquina Infernal ..... 48

### Trucos

Pág. 50

#### Consullorio Juegos

Siguen las ayuditas a todos aquellos que necesitan algún truco. Recordad que a esta sección podéis escribir tengáis el ordenador o la consola que sea. No hay límites.

Pág. 54

#### Trucos

Lara prosigue su búsqueda mientras os traemos los mejores trucos para esos juegos que necesitan de un empujoncito. Tomar nota.

#### Quake III Arena



id Software mantiene el nivel de hemoglobina con disparos salvajes.



¿Será verdad que Buzz Lightyear y Woody vuelven a las andadas?...



Sony decide que no quiere que otra compañía le quite el primer puesto.



Estos jovencitos siguen tan colgados como en la televisión...



Los Nazis pasaron a la historia... ¿viva los soldados Soviéticos!?

## Resaca milenaria

Han pasado muy poquitos días desde que la humanidad, por libre, decidió cambiar de milenio sin obedecer a los científicos. Pero, ¿dónde están los trajes metálicos que íbamos a utilizar a partir del año 2000?...

Y es que muchas promesas no llegan a cumplirse jamás... como las realizadas por Indiana Jones antes de visitarnos. Sin embargo otros siempre vuelven con alegrías debajo del brazo: «Toy Story 2» está basado en la película y encima es divertido, «Gran Turismo 2» se sale por todos los lados, «Quake III Arena» reparte a todo el que lo desee y «Age of Empires II» nos enseña un poquitín de historia. Pero tal vez lo más destacado sea el paso que hemos dado adelantando la entrada de los Test -las críticas- a las primeras páginas. Y es que en Juegos & Cía. nos gusta ir al grano...

La redacción

## JUEGOS & Cía.

Seguimos con nuestro frenético tren de regalos para que los videojuegos no dejen de funcionar. Camisetas, volantes, maquetas, figuritas, juegos... ¡Mamáaaa, más sobres, es la guerra!

Pág. 68



1 Volante  
Racing  
Wheel

10 Packs de  
Figuritas Clicks  
de Playmobil

15 Gorros y balones  
«PC Fútbol 2000»

Pág. 79



2 Maquetas y  
2 Juegos «Panzer  
Elite» para PC

Pág. 80





# Porteos

2 Chalecos y  
2 Juegos «Imperium  
Galactica» para PC

5 Polos de Cryo



5 Juegos  
«Indiana Jones»  
para PC



10 Camisetas de  
«Mónaco GP 2»



5 juegos «South Park  
Rally» para PSX



5 Juegos «Theme  
Park World»  
para PC



Pág. 66

## Listas de éxitos

Cada vez nos sentimos más orgullosos de todos vosotros. Se nota que sabéis de esto... ¿eh?

## Hardware

Pág. 67

## Arrade

«Emergency Call Ambulance» es un simulador de... ¡ambulancias! Cuidadito con los heridos.

Pág. 68

## Consultorio técnico

«Que si tarjetas gráficas, que si las nuevas consolas...», todo, absolutamente todo, tiene solución.

Pág. 69

## Novedades hardware

Una pistola, un reloj que nos dice en qué lugar de la Tierra nos encontramos... lo mejor de lo mejor.

Pág. 70

## Reportaje

Bleem!:

El emulador legal de PlayStation ha hecho correr ríos de tinta: ¿es verdad que podemos convertir a nuestro PC en una consola?

## y Compañía

Pág. 72

## Solo Webs

El formato MP3 ha pasado a ser la palabra más buscada de la red. La Música del futuro ya está aquí.

Pág. 73

## Deportes

Las olimpiadas de Sidney aparecen en el horizonte y, con ella, los juegos que recogen el mejor de cada disciplina.

Pág. 74

## Música

Todos los éxitos del año pasado a examen. ¡Cuántas sorpresas!

Pág. 76

## Cine

Disney vuelve a golpear con una película de lujo casi 60 años después de su estreno: «Fantasia 2000» es el nombre del clásico.

Pág. 78

## Las páginas del lector

Ya empiezan a llegar los primeros lectores disfrazados... ¡emocionante!

Pág. 80

## Juegos y más

Algunos juguetes electrónicos maravillosos por sus luces y sonidos.

## ISS Pro Evolution



Simplemente, el mejor juego de fútbol de la historia. Y punto...

## Age of Empire II



Microsoft no quiere dejar escapar a la gallina de los huevos de oro.

## Radical Drive



Salto, carreras, derrapes y choques made in Spain. ¡Pero qué bonito, madre!

## Soul Fighter



Un género tan trabajado como el de los beat-'em-up no merecía esto.

## Comparativa



Espejito, espejito... ¿no es verdad que Lara me ha dado un repaso?

## Especial Trucos Tomb Raider IV



Lara sigue perdida en Egipto... ¡ayúdala a encontrar el alma de Seth!



## Otras...

### Números, cifras & Cía.

Muchas compañías conocidas han dado nuevas cifras de diferentes productos estrellas de los que han vendido muchas, muchas unidades. Por ejemplo, Sony ha sobrepasado los 70 millones de consolas vendidas a nivel mundial. Por mercados, 27,33 millones se han vendido en Europa, 16,77 en el país nipón y 25,94 en el mercado americano. «Final Fantasy VIII» ha superado los 6 millones de unidades en todo el mundo siendo Japón el país donde más unidades se han vendido. Sega y su Dreamcast había vendido antes de las Navidades más de 500.000 consolas en toda Europa, mientras en EE.UU. existían graves problemas para encontrar una.

### 3dfx: tarjetas para todos

Ante la amenaza que supone GeForce 256, la empresa 3dfx se ha liado la manta a la cabeza y ha anunciado una gran gama de tarjetas que dejan a las que tenemos en nuestros PC a la altura del betún. Y es que de la Voodoo 4 pasan a la 5 sin darnos tiempo casi a realizar el cambio. Todas sus características técnicas son impresionantes... aunque no os aburriremos con un montón de datos que no entenderemos.

### Más fútbol en PlayStation

Después de alucinar al personal de Game Boy Color, «Ronaldo V-Football» hace su aparición en la consola de Sony con una versión repleta de novedades y en un perfecto 3D. Fútbol es fútbol...



## Lo Caliente

### Final Fantasy IX para N64

Queridos amigos, la noticia que publicamos el mes pasado sobre la aparición de «Final Fantasy IX» para Nintendo 64 era... ¡UNA BROMA! por aquello del 28 de Diciembre, Día de los Inocentes. Llamadas a la redacción nos han indicado que alguno de vosotros ha picado... gracias por reiros con nosotros en unas fechas tan señaladas. El año que viene más...



## Shenmue Primera impresión...



**E**stamos ante un momento importante en la historia de los videojuegos. La última y más impresionante creación de Yu Suzuki desde «Virtua Fighter 3 TB» y «Daytona USA 2» se puso a la venta el pasado mes de Diciembre antes de que el contador marcara el 2000. Tenemos una versión producida

del juego y os podemos avanzar que el primer contacto ha superado cualquier de nuestras expectativas. Sin riesgo a exagerar, podemos decir que es la

aventura más compleja -a nivel técnico y jugable- que hemos tenido el privilegio de disfrutar en los últimos diez años.

Las imágenes que podéis ver aquí están sacadas de diferentes partes del juego y os pueden dar una pequeña idea del preciosismo que gasta esta aventura RPG excepcional. Yu Suzuki ha dispuesto un enrevesado argumento a lo largo de tres GD-ROM donde nos movemos por un entorno real y muy interactivo en el que podemos disfrutar

de varios estilos de juego. Durante toda la aventura nos movemos con una perspectiva en tercera persona que podremos variar a nuestro antojo. Las luchas pueden ser de dos formas bastante diferentes: una de ellas es a lo «Virtua Fighter» y la otra mediante la pulsación de ciertos botones en el momento justo. Recemos por que haya una versión en castellano...



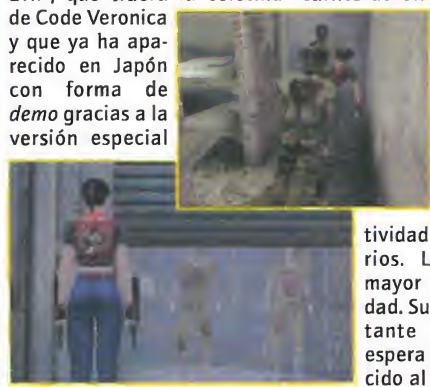
## Dreamcast de cine: Reestrenos en GD Rom

**Y**a llegan a Dreamcast muchos juegos con versiones para consolas inferiores como «Ecco the Dolphin» que está siendo desarrollado por el equipo interno de Sega conocido como Appaloosa. El desarrollo será similar a lo que pudimos jugar en Mega Drive pero con un entorno gráfico tan bonito como cuidado. Se espera su salida en Europa para el mes de Abril. El otro título es el mítico «Resident Evil», que traerá la coetilla



que ha realizado Capcom de «Resident Evil 2» para Dreamcast. El juego nos pone en las carnes de Claire y Chris Redfield en un

entorno 3D que nos deleitará con grandes novedades en el apartado jugable gracias a una mayor interactividad en los escenarios. La acción será mayor y con más calidad. Su salida está bastante próxima y se espera que esté traducido al castellano...



## Battle Zone II Mucha guerra

**L**a continuación de uno de los juegos más importantes del 98 está terminada y lista para ser distribuida. «Battle Zone II» trae jugosas novedades en todos sus apartados. Han incluido un total de



30 vehículos con la posibilidad de configurarlos para atacar o realizar otros menesteres contra unos enemigos perfectamente humanizados gracias a su elaborada Inteligencia Artificial. Además, la opción multijugador nos dará chicha para horas y horas. Hasta que salga en nuestro país os dejamos con estas imágenes.





## Datos sobre el nuevo Zelda



Nintendo ha confirmado el nombre de la inmortal creación del genio Miyamoto «Legend of Zelda: Mask of Muju-la» será una *pseudo-continuación* del fantástico «... Ocarina of Time» que utilizará de forma impresionante el Expansion Pak. El *engine* será muy similar aun-

que, gracias al *cacharrito* todo se verá mucho más claro y las texturas mejoradas. El juego saldrá en Japón la próxima primavera y sobre su distribución en España aún no se sabe nada... y de la traducción menos. Desde las presentes líneas pedimos encarecidamente a Nintendo España que luche para que el juego salga traducido al castellano con los textos en pantalla y que no nos regale otro libro —al menos estaba traducido como Dios manda— con los diálogos que, aunque es de agradecer, era tan liso que duplicaba las horas necesarias para terminar el juego.



## PlayStation: tan viva como siempre

El señor Gabe Logan vuelve a deleitarnos con una nueva aventura para PlayStation que nos traerá 20 niveles distribuidos en dos CD y con el original nombre de «Syp-hon Filter 2». El *engine* gráfico será bastante similar —calcado— a lo visto en la primera parte, pero los escenarios cambiarán bastante gracias a las diferentes localizaciones en las que se desarrolla la acción. Como era de esperar, contaremos con nuevas armas y objetos para guerrear. Entre

ellos merece destacar las nuevas granadas de gases o un rifle con visión nocturna que nos ayudará en muchas de las misiones nocturnas. Una de las cosas más importantes que no pudimos disfrutar en «Syp-hon Filter» fue la posibilidad de salvar la partida en diferentes *Checkpoints* que harán más fácil la partida. El otro juego que traerá cola tiene sangre europea y viene con un dos detrás

del nombre: «Medieval 2» nos devuelve a Sir Dan Fortes en una divertida y desternillante aventura que saldrá la próxima primavera en España. Los gráficos serán muy similares pero todo lo que nos gustó de la primera entrega —explo-

rar, resolver puzzles y la acción— se verán elevadas al cubo ya que los niveles son tres veces más grandes y los nuevos enigmas se han convertido en interesantes y divertidos. Además, la forma de luchar ha mejorado gracias a las nuevas armas incluidas y a los movimientos especiales...



## Game Croft y Lara Boy

La señorita Lara Croft abandona las exclusivas tierras consolas de PlayStation para convertir todas sus curvas 3D en unas... ¿arcaicas 2D? El cartucho es, en esencia, una aventura con *scroll* lateral a lo «Prince of Persia» en la que demostrará las mismas habilidades que en la última versión de



tante esta conversión por su colorido y por desarrollo tan clásico y divertido. Aunque por el momento tendremos que esperar hasta después de Abril para comprobar que Lara es también portátil...



## Otras...

### Bleem habla spanish

Los responsables de la distribución del emulador legal de PlayStation, «Bleem!», afirman que actualmente Innovadreams ha desarrollado una versión del polémico emulador con el *interface* totalmente en castellano y que se espera que sea distribuido en nuestro país por el módico precio de 6.995 ptas. en las cadenas de tiendas más importantes. Aunque, aún no hay nada confirmado. Hasta que llegue ese momento toca esperar.

### Game Boy Color en alza

La pequeña de Nintendo recibirá dos continuaciones a lo largo de este año que comienza. Una de ellas es la protagonizada por uno de los enemigos de Mario, el amarillento Wario que volverá a saltar y destrozar enemigos en «Wario Land 3». La otra maravilla de la técnica se llama «Zelda: Acorn of the Mystical Tree Episode 1» que tiene una realización técnica más acorde con los nuevos tiempos que corren y sus decenas de colores.

### Sega con el deporte

Los pasados días 27 y 28 de diciembre, Sega patrocinó el IV torneo internacional de Fútbol 7 celebrado en el Palau Sant Jordi de Barcelona, apoyando el evento con un montón de consolas y premios. También «NBA 2K» está muy cerca del mercado español con un plantel que abrirá la boca a los más deportistas de la casa: todos los equipos de la NBA estarán presentes, con todos sus jugadores modelados independientemente y una animación *hiperrealista* para el título de baloncesto del futuro...

### Estrategia en la Historia

Un grupo alemán está desarrollando un juego de estrategia basado en la II Guerra Mundial al estilo «Close Combat IV». Su nombre es «Sudden Strike» y la perspectiva en este caso será isométrica, por lo que su desarrollo será algo más tridimensional. Lo que hace a este programa diferente es que los realizadores afirman que el *engine* será capaz de aguantar mil objetos en pantalla sin apenas ralentizaciones. Ya lo veremos cuando se distribuya.

### Banjo-Tooie para N64

El señor Banjo vuelve a Nintendo64 con un nuevo *compi* llamado Tooie. Esta nueva aventura mejora lo visto en el anterior juego con más puzzles, mejores gráficos, iluminación en tiempo real, texturas más depuradas y la presencia de 150 áreas. Aún está en desarrollo, pero aquí os dejamos la prueba fehaciente de que existe.





# Novedades del Mes

## Psychic Force 2012



Género: Lucha  
Compañía: Taito  
Precio: 8.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

## Ace Combat 3



Género: Simulador  
Compañía: Namco  
Precio: 7.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

## Street Fighter Alpha 3



Género: Lucha  
Compañía: Capcom  
Precio: 8.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

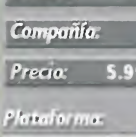
## Babe and Friends



Género: Arcade  
Compañía: Crave  
Precio: 5.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

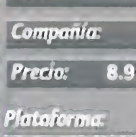
## Bass Masters Classic



Género: Pesca  
Compañía: THQ  
Precio: 5.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

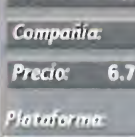
## Crazy Taxi



Género: Velocidad  
Compañía: Sega  
Precio: 8.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

## Creatures 3



Género: Simulador  
Compañía: C. Labs  
Precio: 6.795 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

## Virtua Striker ver. 2000.1



Género: Deportivo  
Compañía: Sega  
Precio: 8.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

## Fighting Force 2



Género: Beat-em'up  
Compañía: Eidos  
Precio: 7.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

## Godzilla The Series



Género: Plataformas  
Compañía: Crave  
Precio: 5.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

## Gran Turismo 2



Género: Velocidad  
Compañía: SCE  
Precio: 8.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

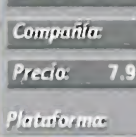
## Konami GB Collection



Género: Varios  
Compañía: Konami  
Precio: 5.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

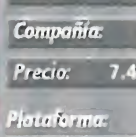
## Marvel vs. Capcom



Género: Lucha  
Compañía: Capcom  
Precio: 7.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

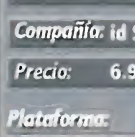
## Prince of Persia 3D



Género: Aventura  
Compañía: Red Orb  
Precio: 7.495 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

## Quake III Arena



Género: Acción 3D  
Compañía: id Software  
Precio: 6.995 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

## Rainbow Six



Género: Acción 3D  
Compañía: Red Storm  
Precio: 9.490 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

## Renegade Racers



Género: Velocidad  
Compañía: Promethean  
Precio: 7.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

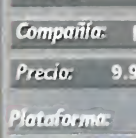
## Shadow Man



Género: Acción 3D  
Compañía: Acclaim  
Precio: 8.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

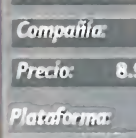
## Super Smash Bros.



Género: Lucha  
Compañía: Nintendo  
Precio: 9.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

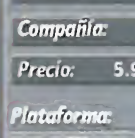
## Soul Fighter



Género: Beat-em'up  
Compañía: Sega  
Precio: 8.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

## Street Fighter Alpha



Género: Lucha  
Compañía: Capcom  
Precio: 5.990 ptas.  
Plataforma:

PC PSX N64 GBC DC

## Y además...

Se van las Navidades, pero eso no es un síntoma de tristeza, al contrario, ya que dentro de nada tendremos la remesa de lanzamientos que, como la primavera, nacen para alegrarnos el verano. PC se llevará «Missile Command», el clásico «Q\*Ber» y el impresionante «Messiah». Las consolas tendrán «Toca Touring Car Color» y «Resident Evil Color» para la portátil de Nintendo. «Vigilante 8 Second Offense» y «Nuclear Strike 64» para la Gran N o «Discworld Noir» y «Alien Resurrection» para la incombustible PlayStation. Y para el final dejamos a Dreamcast, con «NBA 2000» y «Red Line Racers». ¿No hay rebajas?

**JUEGOS & Cía. Sorteo:**  
2 Chalecos y 2 juegos Imperium Galáctica para PC.  
Bases en la página 82.





www.centromail.es

## ¿Por qué Centro MAIL?



**Porque**  
puedes cambiar y alquilar todos tus videojuegos.

**Porque**  
te ofrecemos continuamente los mejores precios.

**Porque**  
tenemos miles de juegos a precios increíbles.

**Porque**  
con la Tarjeta de Socio participarás en promociones y sorteos exclusivos.

**Porque**  
tenemos el mayor catálogo del sector, con más de 2.000 artículos diferentes.

**Porque**  
nos puedes encargar y reservar tus juegos favoritos para que no te quedes sin ellos.

**Porque**  
disponemos de una página Web muy completa donde podrás consultar todo.

**Porque**  
siempre encontrarás todas las novedades y, generalmente, antes.

### y porque

somos la primera cadena especialista  
en informática y videojuegos de España

## del mes superofertas

[del 1 al 29 de Febrero]

PC CD-ROM



NINTENDO 64



PLAYSTATION



DREAMCAST



GAME BOY



**A CORUÑA**  
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 981 143 111  
Santiago de C. C/ Rodríguez Carrado, 13 981 599 288

**ALAVA**  
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 945 137 824

**ALICANTE**  
Alicante  
• C/ Padre Mañana, 24 965 143 998  
• C.C. Gran Vía, Local B-12 Av. Gran Vía s/n 965 246 951  
Benidorm Av. los Limones, 2 Edif. Fuster-Júpiter 966 813 100  
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 965 467 959  
Elda Av. José Martínez González, 16-18b 965 397 997

**ALMERÍA**  
Almería Av. de La Estación, 28 950 260 643

**BALEARES**  
Palma de Mallorca  
• C/ Pedro Dezcárriz y Net, 11 971 720 071  
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 971 405 573  
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 971 399 101

**BARCELONA**  
Barcelona  
• C.C. Girona Av. Diagonal, 280 934 860 064  
• C/ Pau Claris, 97 934 126 310  
• C/ Santis, 17 932 966 923  
Badalona  
• C/ Soledad, 12 934 644 697  
• C.C. Montgale, C/ Olot Palme, s/n 934 656 876  
Barberá del Vallés C.C. Bcnentro, Local 37 A-18 Salida 2  
Manresa C.C. Olimpia L. 10 C/ A. Guimera, 21 938 721 094  
Mataró C/ San Cristóbal, 13 937 960 716  
Sabadell C/ Filadelfos, 24 D 937 136 116

**BURGOS**  
Burgos C.C. La Plata, Local 7 Av. Castilla y León 947 222 717

**CADIZ**  
Jerez C/ Manmanta, 10 956 337 962

**CASTELLÓN**  
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 964 340 053

**CÓRDOBA**  
Córdoba C/ María Cristina, 3 957 498 360

**GIJÓN**  
Gijón C/ Emilio Grahit, 65 972 224 729  
Figueras C/ Morera, 10 972 675 256  
Palamos C/ Enric Vincke, s/n 972 601 665

**GRANADA**  
Granada C/ Recogidas, 39 958 266 954

**GUIPUZCOA**  
San Sebastián Av. Isabel II, 23 943 445 660  
Irún C/ Luis Mariano, 7 943 635 293

**HUELVA**  
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 959 253 630

**HUESCA**  
Huesca C/ Argensola, 2 974 230 404

**JAÉN**  
Jaén Pasaje Mara, 7 953 258 210

**LA RIOJA**  
Logroño Av. Doctor Muga, 6 941 207 833

**LAS PALMAS DE G. CANARIA**  
Las Palmas  
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 928 418 218  
• P. de Chil, 309 928 265 040  
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 928 817 701

**LEÓN**  
León Av. República Argentina, 25 987 219 084  
Ponferrada C/ Dr. Fleming, 13 987 429 430

**MADRID**  
Madrid  
• C/ Preciados, 34 917 011 480  
• P. Santa María de la Cabeza, 1 915 278 225  
• C.C. La Vaguada, Local T-038 913 782 222  
• C.C. Las Rosas, Local 13 Av. Guadalupe, s/n 917 758 882  
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 918 802 682  
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 916 520 387  
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 916 813 538  
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 916 374 703  
Mostoles Av. de Portugal, 8 916 171 115  
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 917 990 165  
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 916 562 411

**MÁLAGA**  
Málaga C/ Almansa, 14 952 615 292  
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 952 463 800

**MURCIA**  
Murcia C/ Paños de Santiago, s/n 968 294 704

**NAVARRA**  
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 948 271 806

**PONTEVEDRA**  
Vigo C/ Eudayen, 8 986 432 682

**SALAMANCA**  
Salamanca C/ Toro, 84 923 261 681

**STA. CRUZ DE TENERIFE**  
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 922 293 083

**SEGOVIA**  
Segovia C.C. Almuzara, Local 21 C/ Real, s/n 921 463 462

**SEVILLA**  
Sevilla  
• C.C. Los Arcos Local B-4 Av. Andalucía, s/n 954 675 223  
• C.C. Pza. Armas Local C-38 Pza. Legión, s/n 954 915 604

**TARRAGONA**  
Tarragona Av. Catalunya, 8 977 252 945

**TOLEDO**  
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 925 285 035

**VALENCIA**  
Valencia  
• C/ Pintor Benedito, 5 963 804 237  
• C.C. El Saler Local 32A - C/ El Saler, 16 963 339 619  
Gandia C.C. Pza. Mayor Local 9-10 P. Actividades 962 950 951

**VALLADOLID**  
Valladolid C.C. Avenida - P. Zorrilla, 54-56 983 221 628

**VIZCAYA**  
Bilbao Pza. Amquibar, 4 944 103 473  
Las Arenas C/ del Club, 1 944 649 703

**ZARAGOZA**  
Zaragoza  
• C/ Antonio Sanguinés, 6 976 536 156  
• C/ Cádiz, 14 976 218 271

Ofertas válidas hasta fin de existencias

pedidos por internet [www.centromail.es](http://www.centromail.es)

pedidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9

EXIT



Test

Viene para quedarse entre nosotros. La última creación del clásico de id Software incorpora novedades muy interesantes que encandilarán, sobre todo, al personal que más gusta de jugar en red.

# QUAKE ARENA

## El deporte nacional

Después de diferentes test, demos y algún que otro *achuchón* por parte de la competencia, «Quake III Arena» está por fin entre todos nosotros con ganas de darnos caña, pero que mucha, mucha caña.

En el comentario que hicimos de «Unreal Tournament» en el número cuatro de vuestra revista os hablamos de que el todopoderoso «Quake III Arena» podría temblar ante la jugabilidad y preciosísimo gráfico de

la producción de Epic Megagames... y la verdad es que erramos bastante poco. Aunque hay que reconocer que «Quake III Arena» es superior en algunos aspectos, gráficamente presenta un plantel artístico que sorprenderá con esos pequeños detalles que le hacen superior.

Los enemigos no se andan con chiquitas y usan las armas con bastante soltura...



En general el juego de id Software nos ha parecido aún más impresionante que el de Epic Megagames, con muchísima acción, saltos, sangre y carnicería gratuita. Todo esto se produce en escenarios muy trabajados y, sobre todo, pensados, que no limitan nuestras partidas a una simple carrera por pegar tiros *sin ton ni son*. Al contrario, en la mayoría de fases debemos sobrevivir a base de disparos como locos intentando evitar que las armas enemigas impacten en nuestro endeble cuerpo. Mención aparte para las

muchas trampas que nos han preparado los amigos de id... En otros aspectos menos trascendentales —como es el sonido—, «Quake III Arena» no es que sea lo mejor del mundo en composiciones musicales, pero sinceramente da igual ya que el 99% del tiempo lo único que escucharemos será el silbido de los misiles rozándonos la cabeza, las miles de balas que nos están pisando los talones y el terrible y acongojante sonido de Quad Damage. Jugablemente, «Quake III Arena» es maravilloso, el modo *multiplayer* dota a este título de una diversión realmente inalcanzable por otros juegos de este tipo gracias al uso de los *bots* —enemigos dotados de inteligencia artificial que se comportan como verdaderos jugadores en red pero que son controlados por el ordenador—. Si hablamos de un solo jugador —será la principal opción de diversión para aquellas personas que no dispongan de conexión a Internet—, la verdad es que la cosa se reduce bastante aunque sigue siendo muy, muy divertido.

¡Fijaos en la pipa que tiene el amigo!, parece una motosierra que te corta a balazos...



Pero lo bueno vendrá cuando conectemos el módem y nos dejemos absorber por una partida multijugador contra cualquiera de los jugadores que pueblan nuestro planeta. No vamos a mojarnos en si «Unreal Tournament» es mejor o peor que «Quake III Arena»... sólo podemos decir que todo depende del gusto de cada uno... Aún así «Quake III Arena» es terriblemente adictivo y sensacional. Palabra.

Nacho

Todos los enemigos se apoltronan ante nosotros...

You fragged Major place with 6

Rocket Launcher

Los efectos de luz son tremendos, aunque la tónica general del juego es la oscuridad...

Mucha acción y velocidad para tan pocos ojos...

Sabemos que es de mala educación atacar por la espalda pero...

Hay algunos mapas que son la locura hecha videojuego.

Existe una cantidad increíble de skins —pieles— en el juego...

Cuando cruces una esquina, es mejor disparar para cerciorarte de que no hay nadie que moleste.

You fragged Major place with 7



## Modo Espectador

Si los escenarios de «Unreal Tournament» nos encantaron, «Quake III Arena» nos ha dejado literalmente boquiabiertos. El modo espectador, además de permitirnos observar su belleza, nos permite ponernos en la piel de cualquiera de los personajes que estén compitiendo y, por supuesto, saber dónde se encuentran todos los ítems para que la lu-

cha y la estrategia que usemos sea perfecta. Eso sí, cuando volvamos a la partida tendremos el problema de empezar con **cero frags**, por lo que es recomendable hacerlo cuando nuestras posibilidades de ganar sean nulas...

## Consejos

Debemos tener cuidado con las elevaciones y con los espacios abiertos ya que somos carne de cañón nada más aparecer en escena, sobre todo si hay fuego cruzado. Si ocurre esto debemos tratar de ponernos fuera del camino de las balas e intentar, si llevamos el rocket gun, disparar aquel que

esté más ocupado esquivando o atacando ya que por más que esquive le daremos seguro. También con este arma es recomendable no apuntar directamente a la cabeza si no a los pies, ya que aunque no le demos de lleno, le quitaremos vida por la onda expansiva del cohete...

El diseño de los personajes es muy variado, teniendo cosas tan extrañas como ésta...



Muchas plataformas nos permiten pegar saltos de órdago y entonces...



## Quake III Arena

**8.8**  
Notable alto

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía: id Software  
Precio: 7.495 ptas.  
Género: Acción 3D Traducción: No

Objetivo: ser el campeón del torneo de pegar tiros a diestro y siniestro, y bla bla bla...

Modo de juego: mueve el ratón a la velocidad de la luz y destruye todo.

Nº de jugadores: 1  
Nº de mapas: más de 26  
Modos de juego: 4  
Armas: Si  
Violencia: Crujiente

Requisitos mínimos  
Necesita aceleración 3D  
Pentium 233 MMX  
64 Mb de Ram

Todo, todito, todo...

Que creste dímelo jugar en red.

DIF SON GRA JUG

# Guía rápida para que No te pierdas

## 1. Introducción

En este apartado vais a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vais a confundirlos con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

## 2. Plataformas

En Juegos & Cia. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo continuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésta es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el circuito quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del test.

## 3. Datos generales

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

## 4. Opinión

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Importa la sensación.

Puntuación

**7.0**  
Notable

## Crash Team Racing

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía:

Sony

Precio:

7.490 Ptas.

Género: Velocidad

Traducción: Sí

Objetivo: llegar primero a la meta usando misiles, cajas de nitroglicerina y... ¡tu kart!

Modo de juego: aprieta con fuerza el acelerador para que escape.

Nº de jugadores: 1 a 4

Nº de circuitos: 20

Nº de personajes: 8

Armas: Si

Violencia: Ninguna

Compatible con

Dual Shock

Memory Card

Multi tap

Disfrutar de las carreras de kart con estos personajes. Esperábamos más dificultad.

DIF SON GRA JUG

## 5. Producción

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos transmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Equitación:  
0.0-2.9: Muy deficiente  
3.0-4.9: Insuficiente  
5.0-5.9: Suficiente  
6.0-6.9: Bien/Bien Alto  
7.0-7.9: Notable bajo  
8.0-8.9: Notable alto  
9.0-9.9: Sobresaliente

## 6. Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os vais a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

## 7. Requisitos mínimos

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.

## 8. Datos adicionales

En Juegos & Cia. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.

## 9. Puntuación extra

Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...



Test

Los enemigos nos atacarán por tierra, mar y aire. Aunque pasan desapercibidos.

Los efectos de luz están bastante bien. Todo enemigo muerto será un festín de luz y color.

Buzz Lightyear no puede volar, pero su opción de segundo salto nos salvará más de una vez de una buena caída.

Uno de los subjuegos más divertidos es el de correr contra el coche de radiocontrol.

Si en cada fase conseguimos 50 monedas, tendremos un Pizza Token.

Hasta el infinito...  
por segunda vez

# TOY STORY 2

Hablar de la película Toy Story 2 es hacerlo de un montón de carcajadas, chistes y virtuosismo gráfico. El juego, aunque no llega a los mismos niveles, se acerca en cuestión de diversión.

**B**asado en la continuación de la famosa película, Activision, bajo la tutela de Disney Interactive y Pixar, ha contado con el grupo que programó las arcaicas versiones de Mega Drive y Super Nintendo para realizar la continuación de un estreno que, sin ninguna duda, será un éxito seguro.

«Toy Story 2» nos cuenta la historia del secuestro de Woody y de la epopeya que han de pasar los juguetes, encabezados por Buzz Lightyear, en la búsqueda del simpático vaquero. Cuando tengas la revista en tus manos, Toy Story 2 se dispondrá a divertirti en cualquier cine cercano... pero mientras vamos a verla nos conformaremos con disfrutar de un juego que gustará a todos los fanáticos de las plataformas.

«Toy Story 2» para PC –y para la demás plataformas salvo GBC que está en 2D– es un juego que *a priori* resulta bonito y agradable a la vista. Los personajes son los mismos que en la película salvo algunos enemigos que han sido diseñados para la ocasión. El personaje que controlamos es Buzz Lightyear y dispone de todo un arsenal de golpes, disparos y saltos para hacer frente a todos los peligros. Éste, se mueve muy bien pero no destaca por poseer una animación impresionante, aunque hay que

reconocer que los movimientos están milimétricamente concebidos para avanzar poco a poco en la aventura. Sin embargo, los escenarios sí que nos han llamado la atención, ya que representan fielmente todos los decorados en los que se desarrolla el largometraje. Por si esto fuera poco, la realización técnica es envidiable y muestra estructuras complejas dentro y fuera de la casa, además de que empieza a dibujar la pantalla muy, pero que muy lejos. El único *pero* que podemos ponerle al apartado visual es la incómoda cámara que cada dos por tres está molestando. Sin embargo, como todo en la vida... hay que acostumbrarse.

En el apartado sonoro podemos reseñar la aparición de las voces de los protagonistas a las que hay que sumar una música muy *marchosilla* que servirá para tenernos pegados a la pantalla. Pero no sólo la música nos mantendrá pegados al televisor: la historia, las plataformas, los ítems y todo un

mundo de saltos y subjuegos pondrán de su parte para divertirnos unos cuantos días... y decimos días por que el nivel de dificultad es muy ligerito. Como dirían los finos, apto para todos los públicos.

«Toy Story 2» es un plataformas clásico aunque, eso sí, no es nada lineal. El único problema al que nos debemos enfrentar es la resolución de algunos subjuegos para sacar los emblemas de Pizza Planet que nos permitirán pasar a las fases más avanzadas –ya que hay que recoger un número específico y podemos tirarnos bastante tiempo solucionándolos–. Por lo demás, «Toy Story 2» se deja jugar y puede llegar a ser nuestro acompañante ideal junto a la película para tener un domingo perfecto. ¡Ah!, es recomendable jugarlo después de haber visto el largometraje. Así disfrutaremos el doble.

Nacho



Todos los objetos están muy bien recreados. Lástima que la tarjeta 3D no utilice al completo su potencia.



## Estuvimos en París

Con motivo del estreno de «Toy Story 2», nos acercamos a Francia para asistir a la presentación del juego que ha desarrollado Activision para Nintendo 64, PlayStation, Dreamcast, Game Boy Color y PC. Pero no fuimos los únicos privilegiados, también nuestra revista hermana, Hobby Consolas, acudió al acto igual que el resto de prensa europea y americana con la que compartimos residencia en uno de los mejores hoteles de todo Disney Land París: el New York.

Allí se realizó la presentación del juego, que corrió a cargo de uno de los programadores del proyecto y del diseñador principal.



Todo este lo se desarrolló en un ambiente muy distendido y sobre todo, muy espacial, ya que una habitación entera del hotel fue recreada para la ocasión como si de una nave espacial se tratara.

Aunque para nuestra desgracia es recomendable ver la película antes para después llegar a casa y empaparnos de todo la esencia del original mundo de «Toy Story 2». Después de la interesante charla llegó la hora de hacer fotos con el señor Buzz Lightyear que se mostró muy simpático y poco modesto: "las cosas han cambiado, ya la entenderéis cuando veas la película" nos dijo. ¿Qué quería decir con eso?

Durante el juego nos encontraremos con diferentes jefes finales que siempre tienen un punto débil con el que debemos cebarnos.

Buzz Lightyear puede saltar, correr, disparar rayos láser, rotar sobre sí mismo y tirar discos especiales.



## Secuencias de la peli

El juego cuenta con muchas animadas y variadas escenas del largometraje, que gustarán a todo el personal.



que no haya visto la película antes. ¡Clave error! Si lo hacéis...

Y es que «Toy Story 2» ha costado el doble de trabajo que «Bichos» y diez veces más que su primera parte. Un total de 122.699 fotografías han batido todos los récords de recaudación llegando a doblar a

## Pizza Token

Los Pizza Token son fichas que tendremos que coleccionar en los diferentes subjuegos y localizaciones de los que consta «Toy Story 2» para pasar de fase y acabarnos el juego completamente. Estos pertenecen al famoso Pizza Planet que era el restaurante que apareció en la primera par-

te de «Toy Story». Muchos de ellos se encuentran escondidos en el escenario, aunque no son nada fáciles de conseguir. Necesitaremos items especiales que debemos conseguir en los subjuegos. Estos nos lo proporcionarán los juguetes que nos acompañan en nuestra aventura. Correr contra el coche



«El Rey León». Ya sabéis, si queréis disfrutar el doble, primero ver la película y después... enciende tu PC... o consola... y... ¡¡¡A JUDUCAR!!



radiocóntrol o conseguir ovejal de de Gogo son dos ejemplos de los muchos que hay... ¿os gusta?

Puntuación

Toy Story 2

8.4  
Notable alto

- PSX
- PC
- N64
- GBC
- DC

Compañía: Activision  
Precio: 6.990 Ptas. PC/7.990 Ptas. PSX  
Género: Plataformas Traducción: Sí

Objetivo: salvar a nuestro amigo Woody pasando de fase en fase, hasta llegar al apartamento de Al.

Modo de juego: salta, dispara, agárrate y cuélgate hasta salvar a Woody

Nº de jugadores: 1  
Nº de niveles: 15  
Jefes finales: 5  
Armas: Sí  
Violencia: Ninguna

Requisitos mínimos  
Pentium 166 MHz  
Necesita aceleración 3D  
32 MB RAM

Divertido y bastante bonito gráficamente.  
Fácil, muy fácil...





# Originales imprescindibles para tu colección.

## La colección DE VIDEOJUEGOS 2000



( Una edición especial que no puedes dejar pasar )

Dinamic Multimedia y EL MUNDO presentan la Colección de Videojuegos 2000, una selección exclusiva de los mejores títulos de todos los géneros: deporte, simulación, aventura, acción...

Originales que no pueden faltar en tu colección.








23 | ENERO



30 | ENERO



6 | FEBRERO

EL MUNDO |  **dinamic**  
MULTIMEDIA

www.el-mundo.es

www.dinamic.com

1

Actua Soccer 3

> Simulador de fútbol

**Un juego de auténticos campeones**

Actua Soccer 3 recrea a la perfección el fascinante juego del fútbol combinando gráficos de alta definición con un sonido espectacular. Disfruta de la simulación perfecta del deporte más apasionante. Un fiel reflejo del deporte Rey con el que disputarás los partidos más emocionantes. Crea tu equipo campeón seleccionando a tus jugadores favoritos.



> PC CD-ROM  
Windows™95/98

23

ENERO

2

Toyland Racing

> Simulador de coches

**El arcade de coches más divertido**

Las carreras de coches nunca han sido tan divertidas. Compite por la victoria en 15 circuitos diferentes, que recrean ciudades como Madrid, Barcelona o Sevilla. Ocho personajes al volante de los coches más alocados te están esperando. Curvas peligrosas, adelantamientos de infarto... ¡agarra fuerte el volante y no pises el freno!



> PC CD-ROM  
Windows™95/98

30

ENERO

3

Broken Sword II

> Aventura gráfica

**Una gran aventura te está esperando**

George regresa a París para reencontrarse con su novia Nico, que está tratando de reunir pruebas para desenmascarar a los integrantes de una red de nacrotráfico. Pero sin darse cuenta, choca de bruces con algo mucho más siniestro. Ahora la humanidad está en peligro, y el tiempo para liberarla de su terrible destino se agota. ¿Podrás evitar este catastrófico final?



> PC CD-ROM  
Windows™95/98

6

FEBRERO

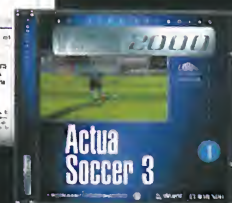
MAGAZINE

La colección de videojuegos 2000



DOCE TÍTULOS IMPRESCINDIBLES  
COLECCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Cada fin de semana  
con EL MUNDO y EL MAGAZINE,  
un CD-ROM por sólo **720** ptas.  
más





Test

**Vuelta 1/2 6th**  
 Tiempo total: 0:39.327  
 Mejor vuelta: 0:36.531

Como ya ocurriera en la primera parte, contaremos con tres cámaras distintas.

**Vuelta 2**  
 Tiempo total: 0:13.664  
 Mejor vuelta: 0:13.664

El modo Rallie es totalmente real, y seguro que más de uno empezará a buscar copiloto.

**Vuelta 1/2 4th**  
 Tiempo total: 1:01.252  
 Mejor vuelta: 1:01.252

Repetición Lotus Elise

**Vuelta 1/2 6th**  
 Tiempo total: 0:14.013  
 Mejor vuelta: 0:14.013

Aunque se hayan incluido nuevos circuitos, contaremos con la misma legión de viejos conocidos de la primera parte.

**Vuelta 1/2 2nd**  
 Tiempo total: 0:13.660  
 Mejor vuelta: 0:13.660

Tendremos la posibilidad de manejar todo tipo de coches, desde turismos hasta prototipos último modelo invernal.

**Vuelta 1/2 2nd**  
 Tiempo total: 0:13.660  
 Mejor vuelta: 0:13.660

Repetición Honda Civic

**Vuelta 1/2 1st**  
 Tiempo total: 0:53.721  
 Mejor vuelta: 0:53.721

Las peleas por el primer puesto prometen ser encarnizadas dada la igualdad de potencia.

# GRAN TURISMO 2

THE REAL DRIVING SIMULATOR

## ¿Hace una carrerita?

Si la primera parte nos pareció buena, esta continuación nos *enchuscará* tanto que nos tendrán que quitar el mando de la mano con espátula gracias a las cotas de entretenimiento que es capaz de alcanzar. Así, para empezar, podríamos decir que cuenta con casi mil vehículos distintos, también os podríamos contar, de paso, que dispone de 33 marcas de verdad, o que han incluido un nuevo modo rallie... pero lo que este juego nos tiene reservado va más allá de simples números o terminologías: simplemente es diversión.

Para empezar tendremos que elegir entre jugar el modo Arcade o el GT, para ello

Sony ha partido el juego en dos CD, como si fueran programas diferentes. Después, durante varios minutos, nos encontraremos una *intro* de lo más espectacular, aliñada con un famoso tema de Garbage. A continuación contemplaremos absortos la gran calidad del que sin duda es el mejor simulador de velocidad que se ha programado nunca para la consola de Sony.

Tras una primera toma de contacto con esta maravilla, es recomendable sacarse todos los carnés, ya que nos enseñan muchos trucos: aprenderemos cómo se conducen los distintos tipos de coches que existen —tracción trasera, delantera o 4x4— y nos servirá, también, para coger algo más de experiencia. A diferencia del primer «Gran Turismo», esta vez nos resultará más sencillo conseguir todos los permisos porque el nivel de dificultad ha sido rebajado considerablemente. ¡Ufff, menos mal!

Otra de las mejoras con respecto a cualquier juego de coches es el control. Sin temor a equivocarnos, podemos

afirmar que es el más real que hemos tenido el placer de manejar nunca. Y es que por fin, hay un abismo entre conducir un coche de tracción trasera y otro el eje motriz delantero. Las reacciones son totalmente distintas y aunque en la primera entrega esta virtud ya era perceptible, en esta segunda se ha perfeccionado hasta obtener un realismo impresionante. Tan grande es el trabajo de Sony que «Gran Turismo 2» no tendrá problemas en codearse con mitos de la talla de «Colin McRae Rally» o «V-Rally».

Al mencionado ajuste en la dificultad, hay que sumarle otras virtudes que han sido

diseñadas pensando en la vida global del juego: si los carnés son sencillos de aprobar, esto se debe en gran parte a que ahora las distintas gamas de coches actúan como compartimentos estancos que no pueden competir entre sí. Es decir, el viejo sueño de enfrentarse a un Mini Cooper con un Audi TT ya no es posible...

Sony creó hace dos años un juego que los demás han intentado imitar y lo que nos ofrece ahora no es más que un poco más de lo mismo pero perfeccionado. Tal vez estamos ante el mejor y más completo simulador de coches del mundo.

**Vuelta 1/2 5th**  
 Tiempo total: 0:23.680  
 Mejor vuelta: 0:23.680

En las repeticiones contaremos con varias cámaras para ver nuestro control a la hora de conducir.

Repetición Corvette Coupe '96

**GRAN TURISMO 2**  
 THE REAL DRIVING SIMULATOR

El menú principal es similar al de la primera parte, aunque en esta continuación se han cambiado las marcas de coches por lugares.



Vuelta 2  
Tiempo: 1:20.000

Ni el mismísimo Carlos Sainz puede igualar nuestros saltos y derrapes... ¿No creéis que nos hemos equivocado de oficio?

Para competir en el modo Rallye tendremos que hacer varias reformas en nuestro coche.



## Competiciones

Tendremos la posibilidad de competir en cuatro campeonatos distintos:

El de Grandes Turismos que nos ofrece la opción de correr con nuestro vehículo en seis campeonatos nacionales: Japón, Francia, Italia, EE.UU., Inglaterra y Alemania.

Los eventos sobre tierra donde hay que competir con nuestro coche preparado para los Rallyes.

Las pruebas de resistencia: con el que demostraremos nuestro

## Para ser un conductor de primera...

Si queremos competir, primero tenemos que sacarnos el carné y para conseguirlo hay que pasar ciertas pruebas. Como ya ocurriera en la primera parte, según lo difícil que sea la competición nos exigirá un permiso u otro. Pues bien, en esta continuación se ha incrementado el número de carnés, pero no os asustéis, ya que la dificultad no es ni mucho menos la misma que en «Gran Turis-

mo». Ahora se han reducido considerablemente y las pruebas no nos desesperarán hasta el punto de querer apagar la consola. Es más, por primera vez nos ayudará a controlar distintas situaciones: cómo tomar una curva en forma de "U", o cómo controlar el derrape de un coche con tracción trasera.

En fin, que con estas cincuenta pruebas aprenderemos casi todos los trucos para *levitar* por el asfalto, aunque siempre es bueno experimentar.

mo». Ahora se han reducido considerablemente y las pruebas no nos desesperarán hasta el punto de querer apagar la consola. Es más, por primera vez nos ayudará a controlar distintas situaciones: cómo tomar una curva en forma de "U", o cómo controlar el derrape de un coche con tracción trasera. En fin, que con estas cincuenta pruebas aprenderemos casi todos los trucos para *levitar* por el asfalto, aunque siempre es bueno experimentar.

## Unas cuantas modificaciones

Si queremos mejorar nuestro coche no tenemos más que visitar al mecánico y —como en la realidad—, dejarnos *una pasta gansa* en el taller. Tendremos a nuestra disposición toda una gama de piezas con las que dotar a nuestro vehículo de más potencia, estabilidad o velocidad.

Este es uno de los modos que menos modificaciones ha tenido, y eso es bueno, ya que de haber metido más piezas, nos perderíamos entre tanto tornillo, tuerca y cárter que pierde aceite.



## Los coches de GT2



Esta nueva entrega se ha equipado con un verdadero arsenal de vehículos. Encontraremos marcas de todo el mundo, y coches tan conocidos como el Opel Tigra —el favorito de Gustavo—, el Peugeot 206 —por el que Nacho daría un brazo— o el incombustible Volkswagen Golf —ideal para Jose Luis—. Pero además podremos utilizar auténticos cochazos como el Audi TT, el Lotus Elise, el Honda S2000, el Nissan Skyline... ¡vamos, que no nos aburriremos fácilmente con tanta rueda!

Gran Turismo 2

Puntuación

9.4  
Sobresaliente

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía: Sony  
Precio: 8.990 Ptas.  
Género: Velocidad Traducción: Sí  
Objetivo: jugar hasta ganar todas las competiciones, o bien hasta que los callos te obliguen a dejarlo.  
Modo de juego: arcade, encender y jugar, o GT para empollárnoslo más.

Nº de jugadores: 1 ó 2  
Nº de coches: Unos 1000  
Nº de circuitos: 49  
Escuderías: Reales  
Violencia: Ninguna

Compatible con  
Dual Shock  
Memory Card

Toda, pero en especial el modo GT que puede durar años.  
Que se llene la casa de barro.

DMF SON GRA JEG



# ACE COMBAT 3

## electrosphere

### Has volar tu imaginación

Reconocerle a Namco sus numerosos méritos en la creación de sagas de éxito es un gesto tan gratuito como inútil. «Tekken», «Soul loquesea», «Ridge Racer» o «Ace Combat» son la punta de un poderoso iceberg que hunde sus raíces en ese campo abonado que es la imaginación...

**E**mpecemos por donde empecemos, lo más sencillo e inteligente que hay que decir sobre «Ace Combat 3» es que sigue siendo el mismo de siempre pero con algunos aspectos mejorados... mucho. Cuando una compañía da en el clavo y desarrolla a partir del éxito inicial una saga de réplicas casi exactas suele ser, para muchos, un claro síntoma de empobrecimiento mental. Al contrario, para otros, esa clonación automática de ideas no es más que la demostración palpable de que ciertas fórmulas que funcionan deben ser respetadas íntegramente...

Como no vamos a perder tiempo en saber quien tiene razón, lo mejor es que nos deleitemos con el juego que Namco se ha sacado de la manga... por tercera vez. El original «Air Combat» fue una recreativa de cierto éxito que contaba con espectaculares gráficos 3D con polígonos y todas esas cosas. El propósito final era destruir, eliminar o borrar del mapa los objetivos principales que suponían algún tipo de amenaza para el mundo libre: que si una refinería de petróleo, una fábrica de armas químicas o un convoy de bombarderos que tienen muy malas intenciones. Todos se conjuraban contra nuestro poder aéreo para obligarnos a volar una y otra vez lanzando bombas o disparando. Hasta aquí todo normal. Aviones, nubes, disparos, explosiones, bases enemigas, acorazados, tanques, barcos y acción para dar y tomar. Pero donde Namco realiza el giro magistral,

Algunos objetivos, que aparecen señalados en blanco dentro del mapa, no son nuestra principal preocupación.

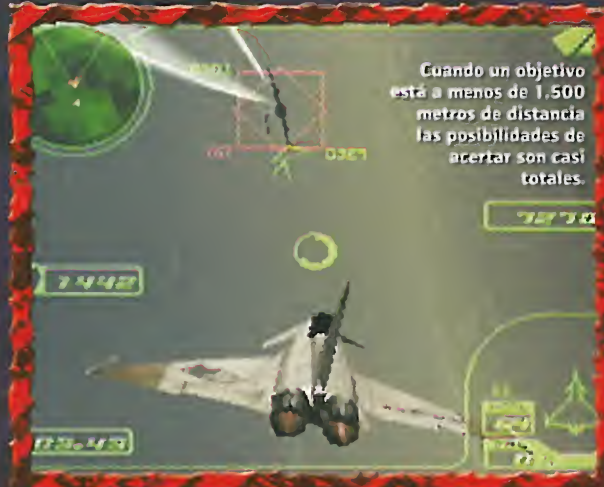
**DIANA**

Cuando un misil amenaza con derribarnos más vale que corramos...

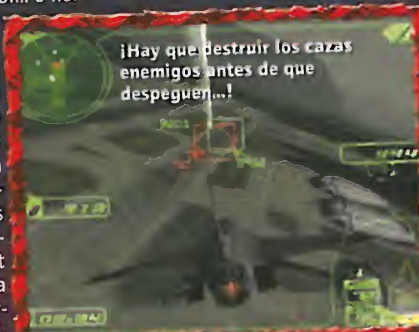
la vuelta de tuerca que convirtió a este juego en clásico es en su elemental desarrollo, a medio camino entre el matamarcianos más básico y el simulador más avanzado. Del primero agarró los disparos y la sencillez del manejo, del segundo arrastró con el control del avión, las armas a utilizar y las cualidades tecnológicas de cada aparato volador... o no. Esa conjunción de virtudes, adornada con unos bonitos gráficos que nos demuestran que *más vale maña que fuerza*, conforman un conjunto indivisible de elementos que tiene por nombre «Ace Combat 3» y que garantiza un nivel de diversión y entretenimiento muy elevado para los tiempos que corren. Namco, atosigada por su fama de *reparte quantazos* —por los «Tekken» y «Soul Calibur»— se quita de encima esa fama y

redondea una trilogía colosal que basa en su poderío estético parte de su encanto. Si ya las anteriores entregas disponían de unos escenarios maravillosos y unos detallados modelos 3D, esta culminación se pasa de la raya con mejorados efectos de iluminación: los reflejos de los aviones, los destellos del sol antes de anochecer y después de amanecer o las explosiones que rubrican una decente actuación en el juego. «Ace Combat 3» es idéntico en desarrollo a sus antecesores y salvo en los nuevos aviones, misiones y enemigos, seguimos disfrutando de un simulador *light* sensacional y técnicamente muy vanguardista. Namco vuelve a salir por la puerta grande...

José Luis



Cuando un objetivo está a menos de 1.500 metros de distancia las posibilidades de acertar son casi totales.



¡Hay que destruir los cazas enemigos antes de que despeguen...!



Los efectos de iluminación han sido mejorados infinitamente. ¡Qué bonito amanecer!

El modo autocámara entra en acción cuando derribamos a un enemigo.

DIANA

El fuego antiaéreo es, en muchos momentos, infernal...

Los escenarios del juego no tienen nada que envidiar a otros productos de plataformas superiores... como el PC.

Las explosiones son una amenaza para la integridad de nuestro avión.

DIANA

El modo entrenamiento nos facilita algunas maniobras.

Las vistas laterales –que se activan más fácilmente con las palancas analógicas– nos permiten ver objetivos enemigos en cualquier posición.

El modo autocámara nos regala escenas tan épicas como la de la imagen. ¡Simplemente bestial!

## consejos prácticos

**1** Antes de meternos en harina y empezar a repartir misiles a todos los que quieran uno, lo mejor es que seleccionemos el avión según las características técnicas de cada uno. Esta disyuntiva –que al principio no se producirá porque sólo podemos elegir el Euro Fighter 2000–, se verá multiplicada cuando al avanzar de nivel recibamos nuevos aparatos. Tened en cuenta que mientras uno maniobra más rápidamente, otro ofrece mayor resistencia y estabilidad en maniobras más complejas. Según os encontréis en la pantalla de objetivos tomar vuestra decisión y no os arrepintáis...



**2** Una vez que hemos tomado la sabia decisión de elegir un avión, el juego nos muestra una bonita panorámica del escenario con un punto de vista en primera persona. Si preferís ver el avión pulsar el botón de perspectiva –Select– y arreglado. Pero lo importante es saber y tener muy claro cuáles son nuestros objetivos fundamentales. Aunque veréis un montón de puntos en el mapa, los que verdaderamente os deben importar son los que tienen por compañeras, en rojo, las letras TGT –objetivo–. Destruyéndolos completaréis la misión. También es verdad que si queréis deshaceros del resto podéis hacerlo: ganaréis más puntos y dinero para comprar cositas.

**3** Las armas son esenciales para terminar cada fase satisfactoriamente y aunque contaremos con un número limitado de misiles e ilimitado en el caso de las balas, la mejor forma de acabar con las aspiraciones de nuestros enemigos es mediante el sencillo método del pin, pam, pun... Es decir, lo mejor es hacerse con el mando de los misiles y dispararlos cuando nos encontremos a menos de 1.500 metros del objetivo. Ni más ni menos. Todo lo demás, es confiar demasiado en la suerte.



**4** Aunque el modo autocámara nos ofrece momentos espectaculares, lo cierto es que de cara al juego es una de las cosas más inútiles que existen. Sobre todo cuando hacemos un picado y destrozamos a nuestro enemigo justo antes de tocar el suelo. En ese crítico momento –y si tenemos activada dicha opción–, el punto de vista cambia radicalmente y nuestra percepción de arriba-abajo y derecha-izquierda terminan por facilitarnos el morrazo padre contra el duro suelo terrenal.



Puntuación

Ace Combat 3  
Electrosphere

8.4  
Notable alto

PSX

Compañía:

Namco

PC

Precio:

7.990 Ptas.

N64

Género: Arcade aéreo Traducción: Sí

GBC

Objetivo: combatir desde nuestro avión a las hordas malignas que intentan conquistar el mundo.

DC

Modo de juego: pilotar con esmero y, a la vez, disparar a los objetivos.

Nº de jugadores:

1

Nº de aviones:

16

Interacción:

Media

Armas:

Destructivas

Violencia:

Aérea

Compatible con

Memory Pack  
Dual Shock

El juego en sí es completamente espectacular y divertido. Es igualito a los otros «Ace Combat» de Namco.





Test



Existen diferentes tipos de coches para competir en las carreras. Todos ellos están realizados de forma brillante...

En el modo simulación tendremos que elegir la cantidad de gasolina que llevemos en el depósito...



Los adversarios son bastante duros de roer. Y es que llegar al primer puesto nos costará mucho.



En este juego hay mucho espectáculo: trompos, golpes, salidas de pista... ¡igual que en las carreras de verdad!

# 24 horas de Le Mans

## Desafía tu resistencia

Las gloriosas carreras de Le Mans hacen su aparición en PlayStation y PC... ¡Gran momento! ya que hace más de una década que no veíamos un juego de este tipo, desde que asomara su tupé el legendario «Wec Lemans» de Konami.

**D**espués de quemar nuestras ruedas en «V-Rally 2», Infogrames cambia de tornas ofreciéndonos un arcade que simula las gloriosas carreras de Le Mans y que nos ha sorprendido gratamente por un montón de detalles. Para empezar, «24 Horas de Le Mans» no cuenta con un apartado gráfico, a priori, muy perfecto pero se desarrolla con la suficiente velocidad como para considerarlo, cuando menos, espectacular. Los coches son bastante grandes y están muy *texturados* con todo tipo de colores, pegatinas y marcas famosas aunque le falta algo más de acabado en los detalles de la carrocería —ya que a ojo de buen cubero parecen bastante simples—. Los escenarios también están muy

bien ya que son bastante variados, cuentan con una buena iluminación y los efectos meteorológicos parecen hasta reales, que no es poco.

«24 Horas de Le Mans» hace honor a su nombre ya que entre las diferentes competiciones con las que cuenta aparece el de coger nuestra máquina y empezar a dar vueltas pegados al televisor hasta que completamos las 24 horas reglamentarias. Eso sí, también podremos correr en un modo *mini* que no dura más de cinco minutos. En esta opción podremos ser contrados por un equipo que pondrá a nuestra disposición un coche que, dependiendo de la marca, tendrá configuraciones distintas, pudiendo elegir entre una

variada gama de turismos y vehículos GT. Evidentemente, nuestro primer bólido no será una maravilla ya que existen diferentes clases que, además, hacen de «24 Horas de Le Mans» un juego más variado de lo que pensábamos en un principio.

El resto de posibilidades son mucho más arcade ya que se lanzan directamente a la diversión rápida y sin complicaciones. Ya sabéis: ganar, ganar y ganar carreras antes de que los otros competidores se nos adelanten. Uno de los puntos que más nos ha gustado de «24 Horas de Le Mans» ha sido el sencillo control que utilizaremos para conducir los bólidos que componen el juego. Nos atreveríamos a comparar los derrapes de este juego con los del

eterno «Ridge Racer» de Namco... y ya es decir. Pero lo que hay que reconocer es que son fáciles de realizar y que quedan muy espectaculares, junto con los trompos que los coches harán como hagamos algo indebido. En definitiva, «24 Horas de Le Mans» es un buen título que gustará a los más *deborajuegosdecoches* aun cuando *vidamevayaenello* debido a la gran cantidad de opciones que tiene, su control y la modalidad de 24 horas. No creará una legión de incondicionales a lo «Ridge Racer» o «Sega Rally», pero los que lo prueben tendrán diversión y entretenimiento para meses.

Nacho



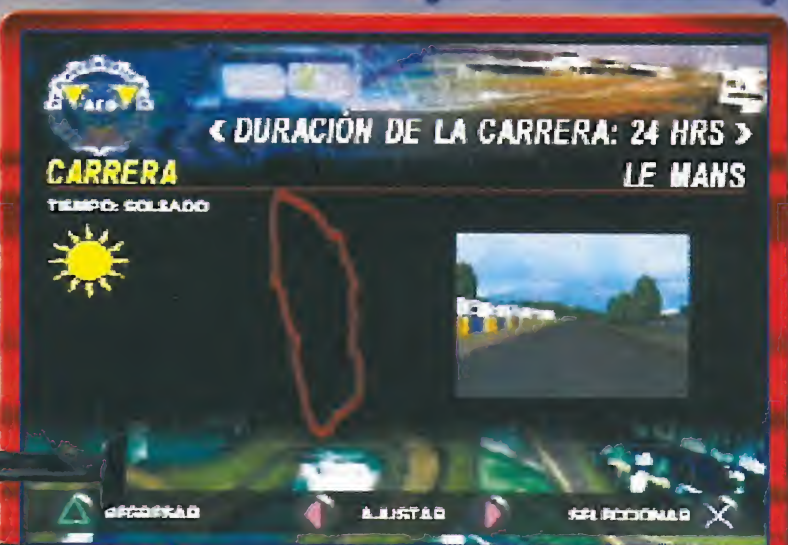
La inteligencia Artificial de los corredores está muy conseguida, lástima que a veces se vuelvan demasiado listillos.





Algunos coches llevan publicidad y la bandera de Francia aparecerá cada dos por tres.

Los escenarios se crean muy al fondo y son bastante detallados...



# Modo 24 horas

Si lo que queremos es disfrutar de una carrera como Dios manda y emular la prueba real que da nombre al juego, este modo de competir durante 24 horas reales es la mejor opción. Aquí debemos dar una vuelta de reconocimiento antes de que empiece lo bueno, también eligiéremos el tiempo de carrera y la cantidad de gasolina necesaria para realizar la prueba. Poder elegir que la competición dure 24 horas seguidas puede resultar peligroso si tenemos en cuenta que, si lo hacemos del tirón, nuestro cuerpo y mente pueden sufrir un cansancio excesivo. Es recomendable hacerlo pausando el juego cuando estemos agotados para reanudarlo cuando nuestra forma y estado anímico sea el correcto.

El modo retrovisor es bastante útil, aunque tenemos que tener cuidado ya que siempre hay que mirar al frente.

Los coches que maneja la consola también tienen accidentes... una prueba más de que la producción francesa mola mucho.



Los efectos de luz están muy logrados. ¡Lástima que se vean muy de vez en cuando!



Las texturas están muy conseguidas y trabajadas. El diseño general del juego es bastante bueno.

Algunos golpes pueden resultar muy aparatosos... ¡si bebes no condazcas amigo mío...!

Puntuación

24 Horas de Le Mans

8.0  
Notable

PSX	Compañía: Infogrames
PC	Precio: 5.990 ptas. PC/7.990 Ptas. PSX
	Género: Velocidad Traducción: Sí
N64	Objetivo: ganar todos los modos posibles y hacernos con los coches más importantes de la prueba...
GBC	Modo de juego: acelera y toma mucho café para ganar las 24 horas.
DC	
Nº de jugadores: 2	Compatible con
Nº de coches: 48	Memory Card
Nº de equipos: 24	Dual Shock
Efectos atmosféricos: Sí	
Violencia: Accidental	
La velocidad, los coches, los derrapes, la forma de jugar... Algun modo más de juego...	DIF SON GRA JUG





# Virtua Striker 2000

## La recreativa en casita

Han tenido que pasar cuatro años y salir a la calle otras tantas versiones de la recreativa original para que los usuarios de consolas podamos disfrutar de una ver-



sión doméstica del juego de fútbol más impresionante de los salones recreativos. Impresionante porque, sin duda, se trata del título *futbolero* con mejor realización técnica. Salvando los mediocres efectos de sonido —que son francamente *rebuznables*—, resultan impresionantes a la vista los magníficos efectos de luz, el modelado de los jugadores, su parecido con los de verdad; la recreación, diseño y presencia de los estadios, el realismo de los movimientos y la gran cantidad de detalles gráficos que el grupo de programación, AM#2, ha incluido en este «Virtua Striker 2000». Pero, por desgracia,



Resulta muy complicado mantener la posesión del balón.



Podemos cambiar la estrategia pulsando un solo botón.

estos chicos parecen haberse olvidado de que Dreamcast no es una recreativa, y de que los juegos domésticos requieren una gran variedad de opciones, distintos tipos de movimientos, varias cámaras y unos cuantos torneos. Y es que este «Virtua Striker



Se echan en falta algunos movimientos, como el pase al hueco.

2000» es, literalmente, una copia perfecta de la recreativa, con todas sus consecuencias. Por ello, resulta realmente fácil engancharse, encontrar diversión rápida, directa y sin complicaciones. Sin embargo, dos únicos torneos y sólo tres botones —pase corto, pase largo y tiro— a la hora de jugar hacen

místicas. En cierto modo, nos hemos quedado con la sensación de que podían haber hecho más. Genialmente corto.

Daniel

Puntuación

**7.8**  
Notable

Virtua Striker 2000.1

Compañía: Sega  
Precio: 7.450 Ptas  
Género: Deportivo Traducción: Sí

Los gráficos y los movimientos. Demasiado arcade.

OFF SON GRA JUG

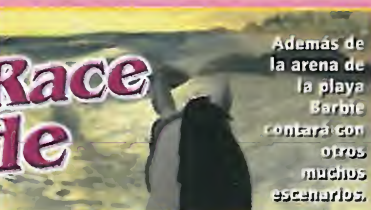


# Barbie Race and Ride

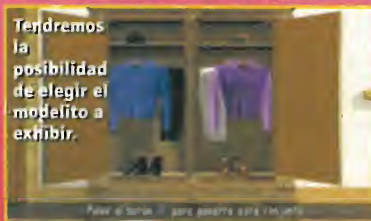
## ¿Qué me pongo hoy?

Cada vez son más las chicas que juegan con su videoconsola, y desde la redacción las animamos para que sigan haciéndolo. Y tal vez pensando en ellas Mattel ha lanzado al mercado otra de las aventuras de la más famosa de las muñecas. Con este juego podremos cabalgar por el monte con dos vistas distintas. La falta de ritmo en esta prueba nos hace pensar que lo único que han hecho es aprovechar el renombre de esta curvada muñeca.

El juego en sí nos lleva por arenosas playas, nevados pasajes o verdes bosques al



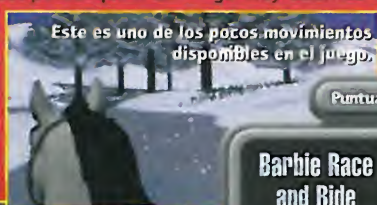
Además de la arena de la playa Barbie contará con otros muchos escenarios.



Tendremos la posibilidad de elegir el modelito a exhibir.

trote de nuestro caballo. Lo aburrido es la forma de jugar, que lo único que propone es girar al caballo y saltar en el momento preciso para salvar los obstáculos. Un juego muy aburrido que deja bastante que desear. Simplón.

Gustavo



Este es uno de los pocos movimientos disponibles en el juego.

Puntuación

**5.0**  
Suficiente

Barbie Race and Ride

PSX Compañía: Mattel  
Precio: 3.490 Ptas  
Género: Velocidad Traducción: Sí

Disfrutar en PSX de esta muñeca. Nos aburrirá al cabo de cinco minutos.

OFF SON GRA JUG

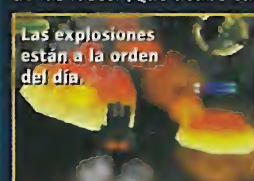


Además de destreza al volante, tendremos que tener puntería.

# THE WAR OF THE WORLDS

## Arañas con muy malas pulgas

GT Interactive trae a nuestro país un juego mediocre tipo «Incomming» que no ha sabido aprovechar todas las posibilidades que tenía, primero, por que el control es bastante malo y nada más comenzar a jugar nos daremos cuenta de lo difícil que es controlar cualquier vehículo; y lo segundo es lo lenta que parece la acción en algunas de las fases. ¡Que acabe cuanto antes!



Las explosiones están a la orden del día.

El nivel gráfico del juego es muy elevado y los efectos de luz de las explosiones

son muy espectaculares. Pero aparte de todo esto, posee un desarrollo rápido, ideal para los amantes del disparo limpio y a la cabeza sin contemplaciones. «War of the Worlds» es un juego del que esperábamos un poquito más... de todas formas es discretamente divertido.

Gustavo



Este es el aspecto de los marcianos antes de ser fulminados por nuestros cañones.

Puntuación

**6.2**  
bien

The War of the Worlds

PSX Compañía: GT Interactive  
Precio: 7.490 Ptas  
Género: Arcade Traducción: Sí

La trepidante y excitante acción. Se nos ha hecho un poco difícil el control.

OFF SON GRA JUG



La mejor revista para la mejor consola

Revista Oficial  
**Dreamcast**™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 2 - 975 ptas - 5'86 €

**Nº2**  
a la venta el  
20 de Enero

Reportaje

**Shenmue:**  
¡¡Ya lo hemos  
jugado!!

Guías y trucos

**Soul Calibur**  
**House of Dead 2**  
**Sega Rally 2**

Los primeros  
éxitos del año

**Resident Evil 2**  
**NBA 2000**  
**Zombie Revenge**

Internet

Toda la música  
que suena  
en la red

**VIRTUA STRIKER 2**  
**El mejor arcade de fútbol**



DREAM ON VOL.5: INCLuye 2 DEMOS JUGABLES y 3 VIDEOS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST.

**WORLDWIDE SOCCER 2000 • RE-VOLT • DEADLY SKIES • CRAZY TAXI • RAYMAN 2**

Cada mes en tu quiosco, con toda la información  
que necesitas para exprimir al máximo tu Dreamcast.  
Y con un sensacional CD-Rom con demos exclusivas.

**En el CD-Rom de este número:**

**DEMOS JUGABLES:** Sega Worldwide Soccer 2000 y Re-volt

**VÍDEOS:** Crazy Taxi, Rayman 2 y Deadly Skies.



ES UNA PUBLICACIÓN DE







## ¿ESTAMOS TODOS?

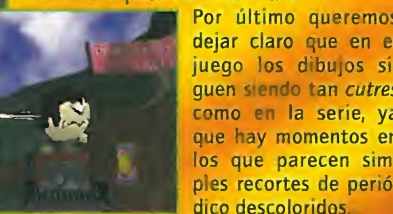
Todo aquel que haya tenido la suerte de ver algún capítulo de esta sensacional y polémica serie de televisión, seguramente reconocerá a los protagonistas de esta aventura sobre ruedas: el fuerrecito, que no gordito, Eric Cartman, Kenny —que siempre *la palma* en la serie—, Kail que cada vez que habla con la chica que le gusta vomita inevitablemente o Stan, que en Navidad siempre sufre la visita del insigne señor Mojón.

Además de los protagonistas principales,

este juego cuenta con todos los secundarios de lujo, como Chef, que aparece en todos los capítulos, o el abuelo de Stan que en vez de conducir un coche, pilota su *proto silla de ruedas*.

En total podremos elegir entre 30 corredores distintos, cada uno con su propio bólido, lo que se nos antoja un número más que suficiente. Si alguna vez has visto la serie y quieres encarnarte en uno de los personajes que has visto en la tele, sólo tienes que encender tu consola —o PC— introducir el CD en el lector y... ¡pasarte el juego varias veces hasta que consigas ser el campeón de South Park!

Por último queremos dejar claro que en el juego los dibujos siguen siendo tan *cutres* como en la serie, ya que hay momentos en los que parecen simples recortes de periódico descoloridos.



# SOUTH PARK RALLY

## ¡Oh, Dios mío!... he

La serie que arrasa en EE.UU., y que en nuestro país aún no es muy conocida, protagoniza la carrera más loco de la historia.

**S**outh park rally es un juego orientado a todos los seguidores de esta sensacional serie de televisión que cada vez tiene más incondicionales en nuestro país. Aunque todavía no ha llegado a tener el éxito del que goza en los EE.UU., son muchos los que ya bailan al son de los cuatro jovencitos más locos de la televi-

sión mundial.

Lo que nos ofrece este sensacional juego es la posibilidad de controlar a cualquiera

de los protagonistas de la serie por los circuitos de South Park hasta llegar a la meta, o bien ser los primeros en cumplir el objetivo que nos encomienden, porque en este juego no todo es correr y cantar, si no que en más de

una ocasión, para conseguir la victoria, tendremos que buscar objetos antes de pasar por los distintos puntos de control. Sin embargo, habrá otras misiones en las que nuestro objetivo será recoger la mayor cantidad de ítems que encontremos en la pista.

Acclaim, por fortuna, ha puesto a nuestra disposición 15 modos de juego distintos para que no nos aburramos nunca.





## Las dos caras de la moneda

Como podemos apreciar en las capturas, existen varios personajes que pueden cambiar su vestimenta por otra más divertida. Los pilotos en cuestión son, en un principio, cinco: Stan, Kyle, Cartman, Kenny y Chef.

Cada uno contará con un traje principal y otro secundario que podremos escoger en cuanto pasemos las pruebas que nos exigen, y os aseguramos que merece

la pena intentar sacar todos los trajes de estos pequeños rebeldes.

Si sumamos estos nuevos corredores a la cifra de los que ya había, tendremos un total de 34 con los que lanzarse a la carrera para ser los campeones de todo South Park puede ser tan divertido como hilarante. Además de ser los más rápidos, tendremos que estu-

diarnos los liosos circuitos ya que de lo contrario será imposible terminar ganando todas las competiciones que este juego nos ofrece.

En definitiva, os recomendamos que hagáis todo lo posible por ver a estos chicos con su segunda vestimenta, ya que podremos ver a Kenny vestido de orni-torinco, o a Stan disfrazado de muñeca de trapo. Todo, tal y como apareció en la serie de televisión...

STAN  
KYLE

CARTMAN

KENNY

WENDY

CHEF

STAN  
KYLE

CARTMAN

KENNY

WENDY

CHEF

1 11%

2 8%

Todavía nos preguntamos como un coche tan pequeño puede con un corredor tan grande.

1 10%

2 4%

Si no seguimos la flecha, lo más probable es que nos perdamos por el circuito.

OBJECTIVE:

JUEGOS & Cia.  
Sortea:

Juegos «South Park Rally»

5

PlayStation

Bases en la pág. 82

Los ítem son de lo más alocados e indispensables para ganar.

1ST LAP 3/3

OBJECTIVE:

REQUIREMENT

Puntuación

8.4

Notable alto

South Park Rally

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía: Acclaim

Precio: 6.990 Ptas PC / 7.990 Ptas PSX

Género: Velocidad Traducción: No

Objetivo: llegar el primero a la meta, o bien pasar el primero por los puntos de control.

Modo de juego: apretar el acelerador y coger ítem como un peso.

Nº de jugadores: 1 a 4

Nº de circuitos: 7

Nº de corredores: 30

Armas: de cachondeo

Violencia: verbal

Compatible con

Multitap

Dual Shock

Memory Card

El modo multijugador y jugar con los personajes de la serie. El control es un poco duro...

DEF

SON

GRA

AUG

## South Park Rally

ganado Kenny

Los circuitos, a pesar de parecer escasos —sólo cuenta con siete—, son inmensos laberintos donde perderse no es muy difícil. En cada uno de los modos que juguemos se nos exigirá elegir un camino, pero rara vez tendremos que realizar el mismo recorrido en dos modos de juego distintos, ya que cada uno de los trazados, además de gigantescos, cuenta con caminos suficientes como para convertir cada carrera en un mundo aparte. Al igual que otros muchos juegos de este tipo, «South Park Rally» cuenta con infinitos objetos que recoger: desde el señor mojón —que no es otra cosa que un excremento navideño

que interviene en un episodio de la serie que en esta ocasión nos protege de los demás competidores—, hasta el que nos otorga más velocidad —que no es otra cosa que un potenciador aerofágico—, con el que nuestro trasero nos propulsará más rápido y más lejos. Aunque sin duda lo más divertido de este juego es el modo multijugador, ya que jugar contra tres amigos más puede traducirse en muchas más horas de pique total. Esto es así porque, primero, competir contra otro ser pensante siempre es divertido y, segundo, por que siempre le podemos fastidiar con los ítem que nos encontramos. Tanto si eres un seguidor de la serie como si no has oído hablar de ella en tu vida, lo que es seguro es que «South Park Rally» te arrancará más de una carcajada con sus ya legendarias frases. ¡Santo Dios! han matado a Kenny...

Gustavo

También correremos por las habitaciones de algunas casas.

EGGS WIZO

OBJECTIVE:

REQUIREMENT



Pueblos, bosques, castillos... todo tipo de localizaciones para un juego muy articulado.

Aunque los Clicks nunca paraban de sonreír, en el juego les veremos expresar otras emociones.

Los enemigos son bastante pesados... pero con un espadazo.

Es recomendable leer todo lo que veamos...

monasterio parece inevitable y ha comenzado el reclutamiento de voluntarios. La abundancia del reino es prueba de su superioridad.

Los escenarios, sin ser la bomba, molan bastante.

Los simpáticos Clicks con los que todos en nuestra infancia hemos jugado, se renuevan y pasan al mundo de las 3D virtuales ofreciéndonos aventuras bastante interesantes...

# HYPE

## THE Time Quest

### Al ataque mis... ¿juguetes?

Ubi Soft y Playmobil lanzan al mercado una serie de juegos con los famosos Clicks como protagonistas. «Hype The Time Quest», el título que nos ocupa, es la poligonización total de todo el universo y diversión que siempre nos han proporcionado los bichitos de Playmobil. Siendo objetivos y sin ser un producto para adultos, tenemos que

Los mapas se crean bastante lejos... en Parla.

Durante la aventura encontraremos objetos muy útiles...

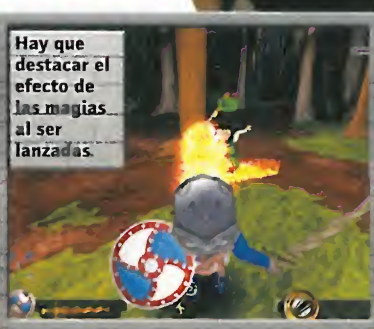
¡Ahora tienes la llave de la ciudad de Gogoud!

decir que este «Hype The Time Quest» nos ha gustado, aunque sólo sea un poquito...

El juego representa fielmente a estos juguetitos y todos sus accesorios -castillos, casas, etc.- que daban vida a muchas aventuras de nuestra niñez. Su diseño es bastante simple, pero tanto escenarios como la ambientación general se puede catalogar de buena, bonita y barata... ¡ups, en qué estaría pensando!

El entorno sonoro no es que sea muy allá, sólo se puede destacar que, además de haber sido traducido al castellano, lo tendremos más fácil gracias al doblaje que Ubi Soft nos ha regalado. Para terminar podemos destacar el control, que es muy sencillo y comple-

Hay que destacar el efecto de las magias al ser lanzadas.



to, además de ser el principal artifice de la diversión junto con la historia y la forma de jugar. Aunque el desarrollo es muy básico, «Hype The Time Quest» resulta divertido y nos hará un apaño si no aburrimos una tarde cualquiera. Sin llegar a ser tampoco el *sumum* de la diversión, cuenta con los suficientes elementos para que resulte interesante -las conversaciones, las magias, la posibilidad de comprar objetos y armas o jugarlo como si fuera un *pseudo-plataformas*-. «Hype The Time Quest» es un título que gustará a grandes y enanos pero que no escribirá una página brillante en nuestra querida historia de los videojuegos... aunque algunos se empeñen en lo contrario. No hay que olvidar que a los más pequeños les permitirá dar sus primeros pasitos en esto de jugar, además de hacerles pasar buenos momentos a los mandos de unas figuritas articuladas que han hecho historia en la mayoría de hogares de este país... No es el mejor, pero tampoco necesita serlo.

Nacho

### Gogoud!

El mago Gogoud será nuestro anfitrión en una historia en la que viajaremos en el tiempo...

Nos han convertido en una estatua y hemos sido enviados varios siglos atrás, al jardín de Gogoud, un aprendiz de mago que tratará de ayudarnos y enseñarnos a controlar a Hype al principio de la aventura. El encuentro



con Gogoud lo podríamos catalogar de tutorial con lo que aprenderemos los primeros trucos, ataques y magias. Además, gracias a él sabremos dónde tenemos que ir desde un principio sin perdernos.

Puntuación

6.7  
Bien alto

Hype  
The Time Quest

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía: Ubi Soft  
Precio: 6.995 Ptas.

Género: Aventura Traducción: Si

Objetivo: llegar a nuestra Era para salvar el reino del caballero oscuro... y todo lo demás.

Modo de juego: salta, habla, recoge objetos, lucha y sigue jugando.

Nº de jugadores: 1

Magias: Si (9)

Finales distintos: No

Armas: Si

Violencia: Articulada

Requisitos mínimos

32MB RAM

Pentium 200MHz

Resulta divertido y bonito gráficamente.

Al experto le aburrirá.

CMF SON GRA JUG



# PAC-MAN

SPECIAL COLOR EDITION

## Vuelve la bola de queso más conocida del planeta



Cuanto más fantasmas nos comamos, más puntos obtendremos, aunque no debemos descuidar las líneas.



Los nostálgicos de los videojuegos están de enhorabuena, ya que Namco nos brinda la posibilidad de jugar con este sensacional cartucho en nuestra minúscula Game Boy Color. Para los que no conozcan este nombre

Namco ha introducido un «Tetris» en el que nuestra misión es comer fantasmas.

—desconocemos si habrá alguno—, encarnamos a Pac-Man, un comebolas insaciable, por un laberinto lleno de fantasmas donde tenemos la única misión de comer todas las bolitas pequeñas que se crucen en nuestro camino. Pero para amargarnos la vida están los fantasmas, esas criaturas celestiales a las que no podemos tocar hasta que no nos comamos una de las cuatro bolas grandes que flanquean la pantalla en cada esquina. Entonces los papeles se intercambiarán y los cazadores serán cazados.

Además de ofrecernos este legendario juego, Namco ha incluido un pseudoTetris en el que debemos encajar las fichas para ha-

Aunque le gusten mucho las bolitas, a Pac-Man lo que más le atrae es comer fantasmillas azules.

cer líneas al mismo tiempo que colocamos los fantasmas que caen para que un come-cocos se los zampe.

Como es tradición, cada consola nueva tiene su propio Pac-Man —salvo la nueva máquina de Sega, Dreamcast—. De todas formas, estamos muy contentos de que se haya respetado la idea original tal y como la concibieron los señores de Namco: han vuelto a demostrar que las ideas planteadas hace 20 años siguen vigentes, aunque los obligados cambios técnicos campen a sus anchas... A si que ya sabéis: come todo lo que se te ponga delante y huye de los fantasmas.

Gustavo

Las tornas cambian cuando nos comemos la mega-bola. ¡Temblad fantasmas!

Puntuación

Pac-Man Special Edition

7.6 Notable

Compañía: Namco  
Precio: 5.995 Ptas.  
Género: Arcade Traducción: No

Tenor a Pac-Man en la portátil... y en color. No haber podido disfrutar antes de él.

ENT. SON. GRA. JUC.



## Game & Watch Gallery 3

### Cinco clásicos en uno

Nintendo nos ha dado la posibilidad de volver a disfrutar de sus más famosas handheld: maquinillas de mano de principios de los 80. Además de ofrecernos estas antiguas maravillas, podremos disfrutar de muchos más clásicos que han sido escondidos en sus tripas. Y es que no hay dos sin tres, sobre todo después del éxito que cosechó la segunda parte de esta recopilación de leyendas de la casa.

Dentro del cartucho nos encontraremos cinco divertidos

juegos y sus correspondientes versiones actualizadas, y es que para disfrutar como enanos no hacen falta tantos polígonos y texturas como nos quieren hacer ver. Y para demostrarlo sólo tenemos que encender nuestra GBC y jugar hasta que se agoten las pilas. Los cinco títulos que nos encontraremos al principio son reliquias como «EGG», «Green House», «Turtle Brigade», «Mario Bros.» y «Donkey Kong Jr». Y es que todo es tan sencillo como que no se caiga un huevo, desinfectar nuestro invernadero o esquivar a todos los cepos y pajarracos que encontremos.

Gustavo



Puntuación

Game & Watch Gallery 3

7.4 Notable

Compañía: Nintendo  
Precio: 5.995 Ptas.  
Género: Arcade Traducción: No

Que nos divertiremos hasta reventar. 20 años no son nada...

ENT. SON. GRA. JUC.



Cerca del Tibet encontraremos tropas Soviéticas protegiendo los templos cercanos a un río.

En las ruinas de Babilonia debemos encontrar la pista del lugar donde se esconden las piezas de la Máquina Infernal.

Los cascadas nos son el escenario perfecto para dar unas clases de rafting.

Como en las películas, nuestro aventurero se subirá a cualquier sitio...

Arrastrar objetos es uno de los muchos movimientos de nuestro héroe.

Indiana no tiene ningún problema en arrastrarse por los suelos para acceder a nuevos tesoros.

# El héroe por INDIA y la MÁQUINA INFERNAL

Su sombrero, la camisa, el pantalón raído, su mochila y, sobre todo, su látigo son su distintivo. Arqueólogo de profesión y aventurero de vocación, Indy regresa después de tres películas y otros tantos juegos...

**M**ira que tenemos mala suerte. Tanto tiempo esperando la llegada del héroe por definición, del aventurero más famoso de la historia del cine y cuando lo hace nos viene como el tío Paco... ¡con las rebajas! Y es que desde el principio, cuando LucasArts anunció su lanzamiento en formato 3D y dentro de un arcade de acción estilo «Tomb Raider», las iras del gran público se desataron.

Indiana había sido durante años un personaje de aventuras gráficas, de acción pausada y disparos escasos. Ahora, por culpa de las tarjetas 3D —suponemos— y

los polígonos con texturas, el héroe del cine, nacido de la privilegiada imaginación de George Lucas, daba un salto mortal que podía lapidarlo para los restos.

«Indiana Jones y la Máquina Infernal» no es un mal juego, tampoco aburre y mucho menos espanta al que osa instalarlo en su PC. Al revés, cuando nos quitamos de la cabeza el esperpento que muchos de sus defectos causan y nos dedicamos a saltar o colgarnos de lo más alto, nos damos cuenta de que es capaz de distraernos, de tenernos quietecitos frente al ordenador.

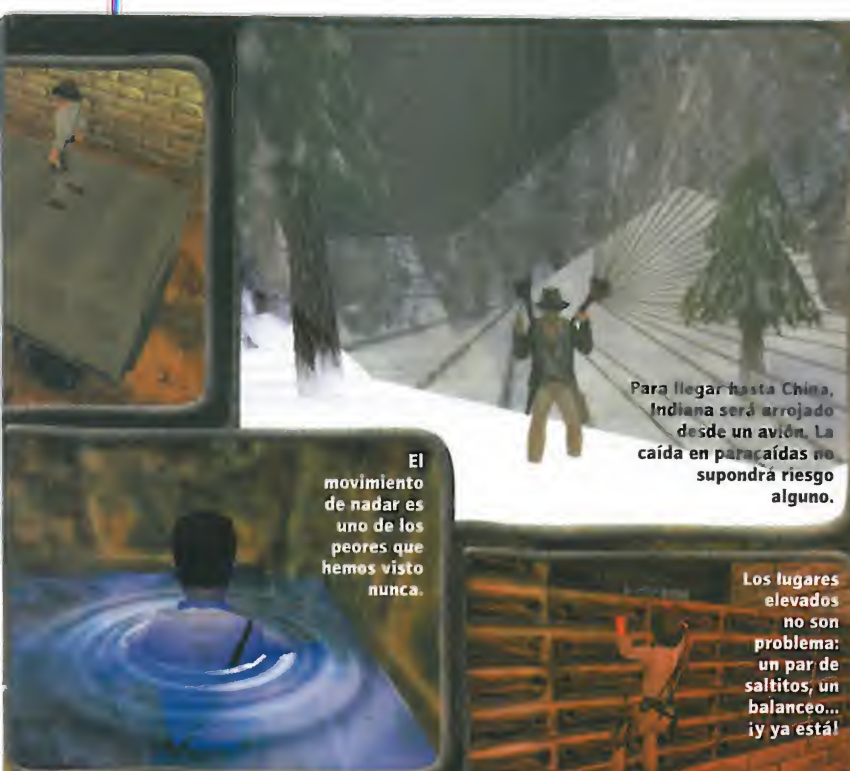
Muchos de vosotros os preguntareis que si ya divierte ¿qué más se le puede pedir? Pues, precisamente por llevar el nombre de

Indiana, las exigencias son mayores. Lara Croft, y sus correrías aventureras, se han hecho con un hueco y han conseguido que tomemos por original una idea que no lo es: Indiana fue anterior pero su torpeza en aparecer tan tarde le han despojado de su corona. Ahora, encima de verle llegar con varios años de retraso,

Escaleras abajo, Indy no sabe que se encontrará... ¿Tal vez una estufa?







El movimiento de nadar es uno de los peores que hemos visto nunca.

Para llegar hasta China, Indiana será arrojado desde un avión. La caída en paracaídas no supondrá riesgo alguno.

Los lugares elevados no son problema: un par de saltitos, un balanceo... ¡y ya está!

# Por excelencia INDIANA JONES LA MÁQUINA INFERNAL

El rostro de Harrison Ford se deja ver en el barullo de pixels y texturas de esta imagen.

Este mapa nos indica el lugar donde se esconden las piezas de la Máquina Infernal.



ser humano capaz de andar por debajo del agua pero manteniendo parte de su cuerpo fuera del líquido elemento!

En fin, que si cerramos los ojos y liberamos nuestra mente de veleidades —que han sido fusiladas por la cruda realidad— antes de instalar este juego en nuestro PC, lo más seguro es que *deslumbrados* por la magia de las películas logremos divertirnos algo. Este «Indiana Jones y la Máquina Infernal» que nos ha traído LucasArts dista mucho del que todos fuimos capaces de imaginar hace unos meses cuando nos contaron lo que pretendían hacer. El gancho del protagonista es el detalle más atractivo de un juego que divierte si nos lo proponemos.

José Luis

Indiana lo hace a la pata coja. Y no sabemos si por incapacidad de sus creadores o por exceso de confianza en un personaje que ya, forma parte de la leyenda... Gráficamente decente y bastante resultón, el juego se estrella sin paliativos sobre un mar de despropósitos que tienen lugar en los apartados de animación y movimientos. Contemplar la forma en la que el Dr. Jones salta, o cómo llega a los riscos más altos, es un ejercicio de masoquismo que no recomendamos a nadie. Por momentos parece que estamos remontándonos a los tiempos del Spectrum cuando los personajes se movían como palos para ahorrar memoria. Sólo la presencia de los polígonos, las texturas y la música en estéreo nos libran de esa pesadilla. Pero ahí no se quedan las desgracias: los efectos de iluminación son muy planos y pasar de la luz a las sombras es cuestión de un instante, no hay transiciones, ni suavidad en el proceso... A estos detalles —que muchos creerán simples sutilezas que pueden pasarse por alto—, hay que sumarle trágicos momentos que llegan cuando Indiana se zambulle en un lago y empieza a nadar... ¡es el primer



## Puro Indy...

Algo que no podemos negar al juego es su vínculo con las películas de Spielberg y Lucas, que se manifiestan a través del argumento y secuencias animadas que presenciamos entre nivel y nivel y, algunas veces, cuando

accionamos o accedemos a determinados lugares. De nuevo, un imperio maligno —comunista para más señas— amenaza con destruir el mundo y no dudará en acudir a un ingenio milenario al que las leyendas atribuyen poderes sobrenaturales. La relación de los personajes y sus diálogos depurados, sin olvidarnos de la música, dan un toque mágico al juego.



## Inventario

A diferencia de otros juegos en los que el inventario se actualiza a medida que recogemos objetos, el de Indiana Jones y la Máquina Infernal puede ser aumentado en los paréntesis entre fase y fase. Como si se tratara de una tienda virtual donde es posible comprar objetos de cualquier tipo y armas, lo importante durante el desarrollo es inspeccionar todos los sitios donde pueden ocultarse monedas. Disparando sobre jarrones o estatuas de escaso valor arqueológico podemos recolectar preciadas monedas que nos abrirán las puertas de

mapas secretos, botiquines que aumentarán nuestra vida o armas y munición suficientes para despojar al comunismo Soviético de sus intenciones. ¡Al rico item!



Puntuación

6.9

Bien alto

Indiana Jones y la Máquina Infernal

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía:

LucasArts

Precio:

6.990 Ptas

Género:

Arcade 3D

Traducción:

SI

Objetivo: recuperar todas las piezas que forman la Máquina Infernal antes que las tropas Soviéticas.

Modo de juego: salta, corre, anda, coge objetos y huye de las serpientes.

Nº de jugadores:

1

Nº finales:

1

Enemigos:

Poco listos

Armas:

Sí

Violencia:

Viperina

Requisitos mínimos

Pentium 200 MHz

Necesita

aceleración 3D

32 MB RAM

La música, el látigo y el protagonista... Los movimientos y... algo más.

DIFF SON GBA JUC



El portero francés, Barthez, es tan calvo como en la realidad y sigue haciendo paradas increíbles.

Esta imagen describe perfectamente la esencia de «ISS Pro Evolution»: ¿habéis visto la postura del portero y la del atacante italiano?

Al Burrito Ortega le han sacado una tarjeta amarilla por ídem...

A diferencia de otros juegos, el portero pone las manos y el cuerpo de formas distintas según la trayectoria y potencia del balón...

Este disparo tiene toda la pinta de entrar por la escuadra. La cámara, en primera persona, parece que va a comerse el disparo...

## Penalties a babor...

No es nueva esta opción en este tipo de juegos —fútbol y penalties es lo mismo que decir pan y chorizo—, pero lo cierto es que en este juego de Konami toman un cariz tan real que asusta. Cada uno de los jugadores que desfilan por el programa lanzan estas suertes futboleras con los mismos ademanes que en la realidad —siempre hablamos de estrellas rutilantes—. Ronaldo, Raúl, Rivaldo, Alfonso, Kiko, Inzaghi, Kluivert, Del Piero o Roberto Carlos sacan lo mejor de sí para hacernos creer que son ellos los que habitan en este colosal programa de Konami...



Konami se saca de la chistera el mejor simulador de fútbol para PlayStation del momento. ¡Hagan un hueco señores, «ISS Pro Evolution» viene dispuesto a ganar esta liga...!

**S**i eres uno de los que nunca ha jugado con uno de estos «International Superstar Soccer» y aún practicas con antediluvianos programas en los que el portero siempre se tira igual... no dudes un momento en hacerte una revisión médica para fichar por el número uno, por el más grande. Konami, amiga de los deportistas desde hace años con simuladores de mérito y, sobre todo, muy divertidos, ha culminado...



Es tan perfecto el apartado gráfico del juego que en las repeticiones se puede apreciar el contacto en las faltas...



Tesi

## Entrena solo...

No nos equivocamos lo más mínimo si afirmamos que «ISS Pro Evolution» es el primer videojuego de fútbol en el que el modo entrenamiento es tan divertido como la competición en sí.

Aunque para muchos seguidores de esta saga los controles, disparos y pases serán pan comido, para los que llegan ahora —nunca es tarde si la dicha es buena— esta sensacional opción es la manera más sencilla de aprender sin muchos problemas psíquicos.

Estrategias de ataque, faltas directas desde cualquier punto del campo, corners variados para ensayar remates y las paredes son las jugadas básicas a las que podremos unir las que seamos capaces de concebir.

Esta es una de las principales virtudes de «ISS Pro Evolution»: según



la concepción que tengamos del fútbol, el juego nos permite enlazar jugadas, pases y posiciones de los jugadores para llevar a cabo, como un Van Gaal cualquiera, esa táctica que creemos invencible. Y lo mejor de todo es que esta puesta en escena de nuestras ideas futbolísticas se pone en marcha después de muchas derrotas y tras mil probaturas distintas: ¿un libre o dos centrales? ¿tres delanteros o cuatro laterales?... «ISS Pro Evolution» ha sido diseñado a prueba de meses y años.

PAUSE CONTROLLER!  
CONTINUE  
TRAINING MENU  
FORMATION  
CAMERA TYPE  
SPEED ADJUST  
SOUND SETTING

Attack Practice  
1-2 Shooting Practice  
Free Kick Practice  
Left Corner Kick Practice  
Right Corner Kick Practice

Según el jugador que seleccionemos para tirar las faltas será más o menos fácil meter gol. Así Raúl, Rivaldo, Vieri, Del Piero o Roberto Carlos son apuestas seguras.



Puntuación

9.4  
Sobresaliente

ISS Pro Evolution

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía: Konami  
Precio: 7.990 Ptas.  
Género: Deportivo Traducción: Sí

Objetivo: conseguir el preciado galardón de mejor selección del mundo a base de goles y más goles.

Modo de juego: busca un objeto redondo sobre el césped y pátalo.

Nº de jugadores: 1 a 4  
Nº de selecciones: 48  
Nº de estadios: 5  
Personalizar equipos: Sí  
Entrenamiento: Sí

Compatible con  
Memory Card  
Dual Shock

Es la esencia del fútbol comprimida en un CD.  
Los nombres oficiales.

DIFF SON GRA JUG

# ISS Pro Evolution EL POR ESCUDORA

do con éxito una misión que parecía, al principio, totalmente imposible. Cuando probamos en nuestras carnes «ISS Pro 98» ya pudimos sentir un algo especial, una descarga de diversión que nos entraba en el cuerpo por la vía del realismo: cada pase, cada disparo, cada remate con lo que fuera y cada parada del portero eran homenajes a un deporte con una capacidad de convocatoria bestial que en los últimos años ha irrumpido en nuestras vidas sin compasión, a golpe de partidos televisados. Si aquel nombre ya nos hizo temblar, lo que esta continuación nos vuelve a recordar es que es el mejor de su especie, que no hay comparación posible frente a otros títulos y que salvo la ausencia de

A pesar del énfasis defensivo francés, Boban va a tirar a puerta.

nombres oficiales «ISS Pro Evolution» es la perfección absoluta.

Los estadios disponibles no gozan de los nombres reales pero podemos reconocer el coliseo Milanista —San Siro para los beatos— o el Saint Dennis parisino que acogió la final de la Copa del Mundo de Francia 98.

Después vendrán las selecciones nacionales, las competiciones ligueras —o coperas— y un modo entrenamiento que es incluso divertido aunque lo juguemos solos contra nadie.

Y es que cuando el árbitro da por iniciada la contienda llega el *summun*, lo que realmente vale del juego, su mayor patrimonio: la jugabilidad. Ver como un lateral cuelga el balón, co-

mo coloca su cuerpo para golpearlo es lo mismo que encender la tele y contemplar un partido de verdad. Las poses son las mismas, la fluidez del juego es total y los pases en profundidad confieren al desarrollo un talante estratégico impresionante. Un consejo, olvidaros de campañas publicitarias: «ISS Pro Evolution» es el mejor con mucha diferencia. ¡Oh Rey Pelé!

José Luis





Test

A SUS PUESTOS!

La animación de los deportistas es muy completa... ¡Preparados, listos... YAAAA!

Antes de cada carrera nos presentarán a los distintos participantes... como si fuera la televisión.

Existen varios estadios en el juego. En el de entrenamiento no hay gente...

Tutorial de Salto 2

Lanzamiento de Jabalina

8.57m  
00.00m  
00.00m

En la parte inferior derecha encontramos el medidor de grados que nos permite lanzar con corrección la jabalina.

CUB PC2  
Intento 2

Disponemos de interesantes tutoriales para aprender el funcionamiento de las pruebas.

Tutorial

A continuación se muestra un ejemplo de cómo se ve el juego en la pantalla de un ordenador.

## Las mejores Olimpiadas sin salir de casa

# PC Atletismo 2000

Dinamic se saca de la chistera un fantástico simulador de Olimpiadas con la mirada puesta en Sidney. Es cierto que no hay mucha competencia, pero los futuros aspirantes lo tienen muy difícil...

Nombres como «Hyper Sports», «Decathlon», «Super Test» o el legendario «Track and Field» -con una versión para PlayStation y una de reciente aparición para Game Boy- son una pequeña pero importante parte de la historia de los videojuegos que más de uno conocerá. Juegos de deportes en 2D que nos hacían competir a base de aporrear el teclado como si la vida nos fuera en ello y que pertenecen a uno de los géneros más antiguos y divertidos. Ahora precisamente llegan los señores de Dinamic Multimedia y reinventan el

género a base de golpear... ¡¡¡LOS BOTONES DEL RATÓN!!! Efectivamente, la nueva forma que los creadores de «PC Fútbol» nos propone -en un afán de salvar nuestros teclados de una destrucción total- es mediante la técnica llamada *Mouse Driven Power*...

Las primeras imágenes que pudimos ver de «PCAtletismo 2000» nos dejaron anonadados, pues nunca imaginamos que esos salvajes entornos 3D se pudiesen mover tan bien cuando el juego estuviese en funcionamiento. Hay que reconocer que el apartado visual es más que impresionante y los señores de Dinamic han llegado a un nivel de detalle, ambientación y riqueza visual equiparable al de cualquier producción extranjera.

La impresión que da «PCAtletismo 2000» es la de estar compitiendo de verdad en un estadio repleto de fanáticos del deporte que están ahí para animarnos. En parte, esto se consigue por el respetable tamaño de los deportistas y de los estadios -que

100m

La carrera de los 100 metros lisos es, a priori, la más fácil de ganar...

ESP S. Gago

05.59

Relevos 4x100m

RM

00.37.4

RO

00.37.4

Las carreras de relevos son muy divertidas y exigen de un gran control de ritmo y compenetración con el resto de compañeros.

ESP Pikachuuvuu

00.36.83



Lanzamiento de Peso

16m  
05m  
00m

El control, velocidad y fuerza son necesarios para ganar en la mayoría de las pruebas...

USA C. Saint

ento 2



Como en las pruebas de verdad, pueden darse salidas nulas que hay que repetir.

## 110m Vallas

Para aquellos que no dispongan de conexión a internet, Dinamic Multimedia ha incluido un modo versus a pantalla partida...



Si no tenemos el suficiente cuidado podemos acabar con nuestras posaderas en el bendito cemento. El botón de salto tiene la culpa...

## Mouse Driven Power

Bajo este anglosajón y rimbombante nombre se encuentra la novedad más importante incluida en un videojuego de éstas características. El *Mouse Driven Power* -Mauss Draaiven Pawarr- es la salvación del teclado a la hora de jugar con «PCAtletismo 2000» ya que sólo debemos pulsar los botones del ratón cuando sea necesario. Todo ello se debe hacer de

una forma sincronizada -aquí más vale maña que fuerza-. La regla es visionar y aprender las pulsaciones que el circuito que está debajo de nuestro jugador nos muestra. Así, cuando la banda verde pase por el triángulo azul debemos mantener pulsado el botón

izquierdo hasta que salga del mismo. En otras pruebas el botón derecho nos servirá para saltar o para calcular el ángulo o dirección. Aunque suena muy bien, nosotros preferimos el anticuado método *machacateclas* ya que la atención la pondremos en toda la pantalla y no sólo en el circuito pudiendo disfrutar completamente del apartado gráfico.



## Las disciplinas

Nada menos que 19 son las disciplinas que podremos disfrutar en «PCAtletismo 2000». Éstas se encuentran divididas en cuatro principales que son Velocidad, Fondo, Saltos y Lanzamiento. En velocidad tendremos las carreras de 100, 200, 400 metros lisos, 110 y 400 metros vallas y las interesantes de relevos como son 4x100 y 4x400. En fondo podremos disfrutar de 800, 1.500 y 5.000 metros y una espectacular carrera de 3.000 obstáculos. A la hora de saltar tenemos cuatro posibilidades: longitud, triple salto, de altura y de pértiga. Para la modalidad de lanzamiento utilizaremos el disco, la jabalina, el martillo y el peso. Como podemos ver, «PCAtletismo 2000» viene cargadito de pruebas que nos volverán loco por su tremenda dificultad pero que encandilarán al más pintado si se juega en compañía de otros competidores sedentarios...



bar una nueva forma de jugar, tendrás en el ratón vuestra mejor arma... aunque nosotros preferimos el aporreo visceral de teclas y alrededores. Tanto el modo arcade como el manager nos darán diversión para meses. El arcade se puede considerar como más *consolero*, mientras que el simulador nos pondrá en las carnes de un entrenador que hará de su atleta el próximo Carl Lewis español. Recomendamos éste último modo a los que tengan una vocación más profesional...

«PCAtletismo 2000» es una obra de arte que todo aficionado a los videojuegos del deporte debe tener en cuenta, si la programación española avanza de esta manera no podemos dejar de imaginar qué nos deparará el futuro. Enhorabuena al equipo que ha desarrollado el juego que nos ocupa, porque además de hacer una maravilla visual, ha realizado todo un ejercicio de *pique* y jugabilidad gracias a sus diferentes pruebas y apartado gráfico. Sin duda, estamos ante el mejor simulador de Olimpiadas que existe, y probablemente existirá, si nadie lo remedia mejorando lo programado por Dinamic.

Nacho

Puntuación

8.6  
Notable alto

PCAtletismo 2000

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía: Dinamic Multimedia

Precio: 2.995 ptas.

Género: Deportivo Traducción: Sí

Objetivo: que las medallas te cuelguen del cuello hasta conseguir que te estrangulen...

Modo de juego: utiliza el teclado o el ratón para conseguir tu objetivo...

Nº de jugadores: 2

Nº de pruebas: 19

Modo Manager: Sí

Modo Arcade: Sí

Multijugador: hasta 8

Requisitos mínimos

Pentium 200MHz

con soporte MMX

16 MB de RAM

Todo en general y el apartado gráfico en particular. Nos gusta más con teclado.

DIS SON GRA JUG



Menos mal que Sir Arthur ha venido, porque si no, este bigardo nos habría exterminado.

La diferencia de tamaño entre unos y otros puede llegar a ser tremenda.

¡Santo cielo, qué golpe! seguro que este no se vuelve a lavar la cara sin sentir dolor en sus pómulos.

Contaremos con algunos combos tan espectaculares como este que veis en pantalla. Por cierto, este es el Capitán Commando y por la pinta que tiene debe hacer mucho daño. ¿Jugamos a los patitos?

Seguro que a Megaman le tiemblan hasta las cejas. ¡Como le pille Chun-li con esto lo mata!

Después de probar con varias combinaciones, Capcom ha descubierto que mezclando a sus legendarios personajes con los superhéroes más famosos sale un juego que echa chispas.

## Una combinación perfecta

Capcom se ha dejado de rodeos y ha reunido a toda su artillería pesada en este juego. Después de probar con títulos como «X-Men vs Street Fighter» y «Marvel vs Street Fighter», toda su cohorte de personalidades más conocidas se reúne con los súper héroes de Marvel. Contamos con la posibilidad de elegir entre 16 luchadores distintos, cifra ya de por sí bastante elevada pero que se ve aumentada por otros 20, llamados ayudantes. Efectivamente, los ojos nos harán chiribitas de alegría por tanto mandoble diferente. Los guerreros con los que contaremos son el archinocido mundialmente Ryu, la preciosa Chun Li, el ruso Zangief, Morrigan —una de las protagonistas de



«Darkstalkers», el legendario Strider, el bueno de Megaman, la pequeña Jin, el famoso Captain Commando, War Machine —más conocido como Iron Man—, el fantástico hombre araña, Spiderman, su alter ego Venom, el Capitán América —paladín de la libertad americanoide—, un componente de los X-Men, Gambit, Lobezno el hombre lobo y el increíblemente verde Hulk...

La verdad es que estábamos prevenidos, pero no nos imaginábamos hasta qué punto nos iba a gustar el hecho de pegarnos con este juego. Durante las primeras partidas no hicimos más que aporrear los botones sin ningún sentido, pero después de habernos empujado los combos, los golpes especiales de cada uno y la forma de recibir ayuda extra de los reservas, nos divertimos muchísimo y nos sorprendimos a la vez de la cantidad de movimientos que estos súper héroes podían realizar. La calidad gráfica que posee, aunque muchos digan que las 2D están pasadas de moda, y que lo mejor y más *moderno* son las 3D, cuando se topen con este progra-

¡Uff! por los pelos, casi nos coge con su arma de destrucción masiva.

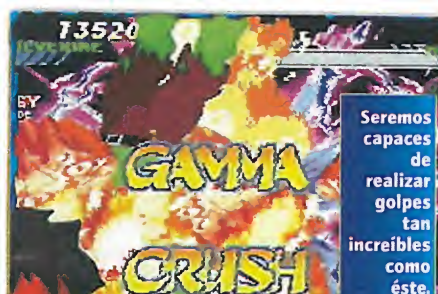
# MARVEL vs CAPCOM

## Dios los crió y...

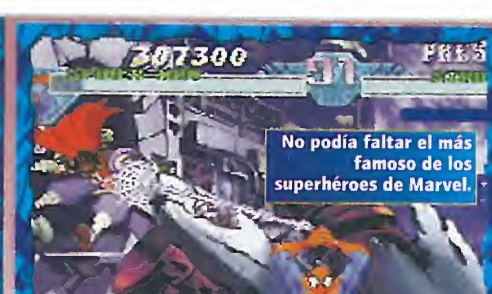
ma seguro que cambian de opinión y, para la próxima vez, se pensarán mucho más lo que dicen: los *sprites* —así se llaman los bloques gráficos con forma de luchador— son gigantescos y podemos afirmar, sin cortarnos, que supera al tridimensional «Street Fighter EX Alfa» de Capcom. Los escenarios, también, son simplemente geniales, llenos de detalles y movimiento y la velocidad con la que se mueven nuestros luchadores es increíble. Además tenemos los famosos golpes especiales en los que —como podéis ver— Chun-li, por ejemplo, le lava la cara al probe Megaman con una patada dental

El espectáculo está servido, fijaos en esta pantalla plagada de luz.





Seremos capaces de realizar golpes tan increíbles como éste.



No podía faltar el más famoso de los superhéroes de Marvel.



# MARVEL vs CAPCOM

## Ellos se pelean

de esas que hacen época. Es en esos instantes cuando la pantalla se convierte en un espectáculo de luz, color y sonido.

Los movimientos de los luchadores que al principio, y por incautos, nos parecen escasos, se convierten de buenas a primeras en un monumental despliegue de medios, de saber hacer a la vieja usanza, que parecen emular los tiempos en que los juegos no gozaban de tanta textura, polígono y gaitas parecidas, pero divertían a base de bien.

Para colmar nuestras aspiraciones, tendremos a nuestra disposición un arsenal de ataques listo para ser lanzado contra

nuestro oponente. Para llevar a cabo los golpes especiales no hará falta una súper-mega-combinación de botones -que sólo sirve para que nuestro adversario nos quite la mitad de la barra de energía mientras la realizamos-, sino que será tan sencillo como pulsar un único botón.

Tan sólo podemos decir que este juego nos ha entusiasmado y aunque la mayoría dirá que «Tekken» o «Soul Calibur» son mejores, a los fans de la Marvel y Capcom les hará pasar momentos inolvidables de lucha...

Gustavo



El rayo de luz es muy poderoso... pero la estatura también cuenta.



¿Cómo se lucha contra una bestia de esta tamaño? Pues con el poder de la fe, hermano.

## Test

### S.O.S

Un poquito de ayuda nunca viene mal, y si ésta viene de luchadores tan expertos como los que nos encontraremos en el juego, el invento puede resultar completamente demoledor.

Tendremos a nuestra disposición a 20 conocidos personajes, a elegir entre: Tia, Soldier, el coloso Jugernaut -el de arriba-, el despiadado Magneto, Super Soldier Anita, Lou, Michelle Heart, el legendario y único Sir Arthur -la saga «Ghost'n Goblins»-, Saki, Ton-Fu, Devilot, Mariposa Mental, Gambito, el Fantástico y frío Hombre de Hielo, el feje de Factor X Cíclope, su compañera Tormenta, Jubilee, el dios del trueno Thor, el enorme Coloso, Nick Furia y Pícaro...

Estos serán los angelitos que nos ayudarán a combatir contra aquel incauto que se cruce en nuestro camino. Para convocarlos tendremos que



esperar a que la barra que se encuentra en la parte inferior de la pantalla se llene al máximo. Ese hecho y una combinación de botones son suficientes para desatar toda la ira de nuestro aliado.

Lo único que sentimos es no poder controlar a estos genios de la lucha, ya que contar con estos 20 luchadores adicionales sería un puntazo que haría de este juego una verdadera joya. Nosotros, que somos aficionados a los comics de la Marvel, siempre hemos soñado con poder



manejar al Thor y a otros muchos que aparecen como secundarios cuando merecen ser protagonistas. Sólo nos queda informarnos de los espectaculares golpes que veremos cuando uno de estos ayudantes asome por la pantalla.

Puntuación

8.4

Notable alto

**Marvel vs Capcom**

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía: Capcom

Precio: 7.990 ptas PSX / 8.990 ptas DC

Género: Lucha

Traducción: No

Objetivo: luchar hasta conseguir terminar con todos y cada uno de tus contrincantes.

Modo de juego: golpea, salta, corre y llama a la caballería.

Nº de jugadores: 1 ó 2

Nº de luchadores: 16

Nº de ayudantes: 20

Armas: Sí

Violencia: Cómica

Compatible con

Dual shock

Memory Card

Contar con personajes tan carismáticos... y los ayudantes.

No poder jugar con los ayudantes.

DIF

SON

GRA

JUG



El mar nos servirá para transportar hombres... o bien para conseguir comida.



Elige bien tu formación para atacar a tus enemigos.



Construye un gran ejército y... ¡al ataqueeeeeer!!! mis valientes.



En algunas épocas de la Edad Media tendremos que conformarnos con estos malos edificios.



Esto que véis aquí no es un circo, es una escuela de tiro con arco.



**Ejércitos medievales**

Los primeros ejércitos medievales fueron grupos de milicias guerreras que surgieron en respuesta a la inseguridad. De estos surgieron los ejércitos feudales, formados por vasallos de un señor feudal con sus respectivos señores. A los señores se les debía servicio y a cambio ellos les otorgaban protección y tierras. Al principio, estos ejércitos eran pequeños y a medida de servirlos que el vasallo realizaba junto con sus aliados profesionales conocidos por el mismo. Más tarde los ejércitos de zona o de batalla se volvieron

**Los teutones**

Los teutones (919-1250)

El origen de Alemania se remonta a la coronación de Carlomagno como Emperador Romano en el 800. Tras su muerte, el imperio se dividió en tres partes que gradualmente se convirtieron en dos: el reino franco del oeste, que se convirtió en Francia, y el reino franco del este, que llegó a ser Alemania. El título de Emperador Romano permaneció en la familia de Carlomagno hasta que se extinguió junto con su descendencia en el siglo X. En el 919, Enrique, Duque de Sajonia, fue

**Los vikingos**

Los vikingos (800 al 1100)

Los vikingos, que significan "hombres del norte", fueron la élite de los escandinavos germánicos que se extendieron por el norte de Europa y el este de Asia. Se dedicaban a la caza, la pesca y el comercio, pero también a la guerra y la piratería. Los vikingos eran famosos por sus barcos rápidos y sus ataques sorpresa. Los vikingos eran también famosos por su arte y su literatura. Los vikingos eran también famosos por su religión y su cultura. Los vikingos eran también famosos por su guerra y su piratería. Los vikingos eran también famosos por su arte y su literatura. Los vikingos eran también famosos por su religión y su cultura.

## Todas las civilizaciones

Este juego nos cuenta la historia de los distintos pueblos que podemos manejar a lo largo de cada partida. Para tal fin, nos muestra una curiosa y completa base de datos. Por ejemplo, podremos leer que los Vikingos —palabra que significa hombres del norte— eran unos temibles bárbaros procedentes de Escandinavia que asolaban toda Europa con sus continuos saqueos, o que los Japoneses —de los que poco se sabía en la Edad Media Europea— decidieron aislarse en su ámbito insular frente a la influencia de otros pueblos, o que —como véis abajo— los Ingleses, desde

que los Romanos retiraron sus tropas de la Galia, sufrieron varios siglos de oscuridad de los que poco se sabe. Pero además de estos breves ejemplos, podréis acceder a valiosa información histórica sobre el pueblo Bizantino, Celta, Chino, Franco, Godo, Mongol, Persa, Sarraceno, Teutón y Turco.

**Los ingleses**

Los ingleses (del 500 en adelante)

Tras la retirada de las legiones romanas a la Galia (actualmente Francia) en torno al año 400, los Británicos cayeron en un periodo de oscuridad que duró varios siglos y del que apenas quedan vestigios escritos. La cultura británico-romana, que había existido durante 400 años bajo el dominio del Imperio, desapareció a causa de las incógnitas migraciones e invasiones bárbaras. Los celas vinieron de Irlanda (el pueblo de los Scotts de su nombre a la parte norte de la principal isla, que se llamó

Por si esto fuera poco, también tendremos información sobre las distintas tácticas militares que se realizaban por aquella época. Así conoceremos cómo utilizar **buenamente** las armas, caballería y demás artimañas guerreras. Nos conviene dar un paseo por esta sensacional base de datos antes de empezar a jugar, por que nos ayudará a escoger nuestro ejército y a comprender un poquito más la mentalidad que inundaba sus cabezas. Recordad que el saber no ocupa lugar...

# AGE OF EMPIRE II THE AGE OF MIGHT

## Quién a hierro mata.

Conquistar nunca fue tan entretenido... ¡que tiemblen las civilizaciones, que vamos a jugar! Lo que este sensacional título de estrategia nos ofrece son muchas, muchas horas de diversión gratuita y sin cortes publicitarios. Y es que pocos juegos cuentan con tantos elementos a su favor para convertirse con tanta facilidad en un éxito seguro: «Age of Empire II» desbancará del podio —o por lo menos será un fortísi-

mo competidor— al más grande de los juegos de estrategia «Command & Conquer: Tiberian Sun». Para afrontar la batalla cuenta con grandes escenarios donde aparecen todas las civilizaciones contra las que queramos competir —hasta un total de 13— y llenos de materias primas para crear una economía estable, además de caza y pesca para poder sobrevivir. A estas premisas fundamentales del género hay que unirle el modo **Juan**



**Palomo** —“yo me lo guiso y yo me lo como”— donde podremos cultivar la tierra para abastecer al ejército de alimento. Todo esto ha sido creado con una ambientación soberbia que nos sitúa desde el primer momento en una oscura y ancestral época de la existencia humana. El juego, por si fuera poco, abarca desde la Baja hasta la





# AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

## ...conquista el mundo



### Armando Casitas

Aunque no es nada nuevo, siempre viene bien recordar que este tipo de juegos tiene sus propios editores de escenarios para poner casitas y otras edificaciones parecidas. Primero escoge el terreno donde quieres construir tu campo de batalla. Tienes para elegir entre tierra, agua, desierto y hierba. Después, si no has puesto agua, recomendamos ponerla para poder guerrear con los galeones. A continuación puedes poner árboles, oasis, cañas de bambú, arbustos, rocas... y terminar rematando la faena con murallas fortificadas, pueblos, aldeas o castillos. Para facilitarnos la labor, Microsoft ha puesto



a en nuestras manos más de 100 elementos para ponerlos donde queramos. Una vez alicatado hasta el techo nuestro nuevo escenario —y tras haberlo salvado en el disco duro— sólo tenemos que pinchar en el menú y luego en el apartado prueba.

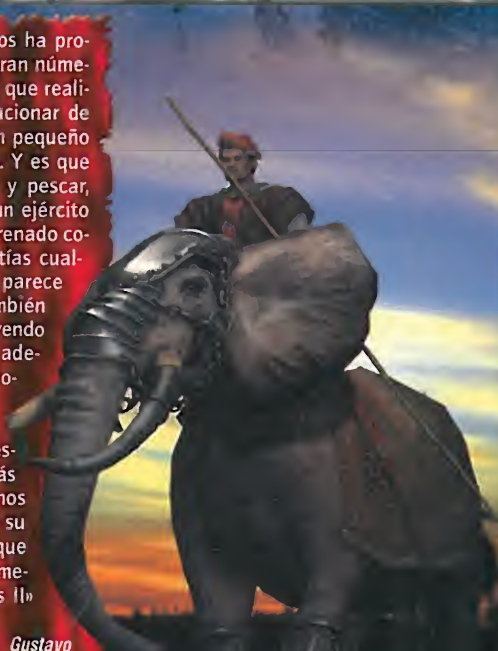
De esta forma podremos sacarle el máximo partido a este sensacional juego de estrategia y, de paso, mostrarle a nuestros amigos que podemos llegar a ser tan listos, fuertes y bondadosos como el Rey Arturo. Aunque ya se sabe: "despacito y buena letra..."



Alta Edad Media, avanzando de un espacio de tiempo a otro según la prosperidad de la civilización que estamos creando. Y ya que de una edad a otra la cosa cambia y mucho —los Ingleses no poseían las mismas construcciones que los Japoneses— Microsoft ha creado distintos tipos de edificios para cada una de las civilizaciones. Lo que más nos ha gustado de este juego ha sido la cantidad de entrete-

nimiento y diversión que nos ha proporcionado, ya que con el gran número de tareas que tendremos que realizar para conquistar y evolucionar de época no nos quedará ni un pequeño hueco para el aburrimiento. Y es que además de sembrar, cazar y pescar, tendremos que ir creando un ejército lo suficientemente bien entrenado como para repeler con garantías cualquier ataque enemigo. ¿Os parece poco?, pues si es así, también tendremos que ir construyendo casas, cuarteles y barcos, además de ahorrar para evolucionar de una época a otra. En definitiva, estamos ante un grandísimo juego de estrategia que cuenta con más virtudes de las que hubiéramos imaginado, aunque viendo a su antecesor era de esperar que realizaran una salvajada semejante. Este «Age of Empires II» es un grandísimo juego.

Gustavo



Puntuación

**8.8**

Notable alto

Age of Empire II: The Age of Kings

Compañía: Microsoft

Precio: 7.990 Ptas.

Género: Estrategia Traducción: Sí

Objetivo: conquistar todo lo que esté a tu alcance utilizando todos los medios de los que dispones.

Modo de juego: caza, lucha, siembra, pero sobre todo, conquista.

Nº de jugadores: 1

Nº de civilizaciones: 13

Editor de escenarios: Sí

Armas: Sí

Violencia: Lacerante

Requisitos mínimos

Pentium 166 MHz

32 MB RAM

La cantidad de tareas que tendremos a nuestro alcance. No tenerlo.

DIF SON GRA JUG



TAXI

938,16  
game time

"¿La nueva ciudad es San Francisco? da igual, me encanta asustar al cliente que llevo en mi taxi. Cómo mola, ¿eh?"

342,73  
game time

Cuando recogemos a un peatón nos dirá a dónde quiere ir. Para llevarle sólo hay que seguir la flecha...

¿Dónde está la grúa? ese coche está mal aparcado...

Cuanto más borrados hagamos, más dinero nos llevamos de los pobres clientes... ¡Pero si en el fondo les gusta!

# CRAZY TAXI

## SI QUIERES VIVIR, COGE EL METRO

Los usuarios de Dreamcast acogemos con alegría las siempre bienvenidas conversiones de recreativa. Y es que «Crazy Taxi» es la prueba de que la combinación Dreamcast-Naomi, Naomi-Dreamcast funciona a la perfección...

A la perfección porque el dulce sueño dorado que ha pregonado Sega de poder disfrutar con las mejores recreativas en casa se está cumpliendo milimétricamente. Y todo gracias a la sinergia creada entre Dreamcast y Naomi, es decir, entre el ámbito doméstico y el callejero recreativo. El segundo juego creado específicamente para Naomi es el presente «Crazy Taxi», un título que salió aproximadamente el pasado mes de Mayo y que ha contado con un éxito bastante importante porque recoge -en los cinco minutos de media que dura una partida- mucha velocidad, locura y una acción trepidante desde que presionas el botón Start hasta que aparece el maldito, y temido, Game Over.

Y este es el principal problema, a priori, que se ha encontrado la conversión de Dreamcast: «Crazy Taxi» -que es un arcade en toda su extensión-, es de esos títulos en los que te echas unas partiditas, te lo pasas bomba y, si juegas mucho mucho, llega a quemar por tener un único y repetitivo objetivo: coger y dejar, cargar y soltar clientes. Gracias al cielo, Sega ha incluido diferentes modos y reglas que aumentan la diversión y duración general hasta niveles bastante importantes, y eso que el resto de apartados han sido respetados al máximo. Los gráficos se mueven igual y a la misma velocidad que su homónimo recreativo, mostrando gigantescos coches que se pasean por la pantalla como Pedro por su casa, sin encontrar ralentizaciones importantes, además de contar con un brillantísimo apartado de iluminación y nuevas cámaras que impresionarán al más exigente. En cuestión de apariencia,

951,66  
game time

¡Ese si no dices que mi camisa mola no subes...

943,98  
game time

Existen más vistas que en la versión recreativa... para que lo veamos todo grande y amarillito.

«Crazy Taxi» va sobrado, pero si encima le unimos una banda sonora de lujo con The Offspring a la cabeza, y seguido por Bad Religion, nos volveremos locos de alegría. Pero cuidado, «Crazy Taxi» nos pondrá muy contentos al principio, pero si no dosificamos sus partidas podremos consumirlo en menos que canta un gallo. Y es que el objetivo tan simple que nos propone el juego -llevar a los peatones a diferentes sitios conduciendo de forma alocada y en un tiempo mínimo- puede pasar de muy divertido a terriblemente aburrido... aunque siempre podremos tirar de las nuevas reglas, personajes y ciudades que ha incluido Sega en el

modo Original para que no ocurra nunca. «Crazy Taxi» es una maravilla que ha de ser utilizada de una forma correcta para poder extraerle todo su jugo. Si te encantan los arcades donde el cerebro poco cuenta o simplemente quieres descansar de sacarte el carné de conducir, prueba con «Crazy Taxi». Si cada equis meses Sega nos va a regalar conversiones tan buenas como esta y sigue cumpliendo con lo pactado, estaremos ante la culminación de una filosofía que puede aportar miles de incondicionales y, por supuesto, de ventas. ¡Ah! y gracias Sega por mantener intacta tu palabra...

Nacho

game time

Da igual el camino a seguir y los coches que arrollar... mientras lleguemos a nuestro destino en el tiempo indicado.





## DE LOCURA

Hacía tiempo que no veíamos un juego de coches donde la palabra locura estuviera tan bien *presentaita*. En «Crazy Taxi» todo es posible, desde pegar saltos que quitarían el hipo a más de un cliente, hasta llevar el coche debajo del mar, conducir por las vías del tren sin ningún temor a golpearnos, ponernos a destrozar cabinas de teléfono, papeleras y demás objetos urbanos o ir en dirección contraria por una autopista teniendo enfrente a un pedazo de camión con remolque y todo.



Éstas son pequeñas muestras de lo que nos podemos encontrar si no respetamos las leyes de circulación... Y es que aunque *hacer el cabra* es mucho más divertido, recordar que NO DEBEMOS HACER NADA DE LO QUE OCURRE EN «CRAZY TAXI» EN LA VIDA REAL. Advertidos quedáis en el futuro.

Tened en cuenta que si pegamos saltos gigantes o vamos en dirección contraria sin chocar, los clientes nos darán dinero extra con el que podremos ganar puntos y subir en el *ranking* impuesto por la consola. Conducir por las vías del tren o por cualquier otro sitio que no esté permitido —como

los tejados— será de vital importancia para atajar distancias entre el objetivo y nuestra posición. De esta forma ganaremos más tiempo y dinero. Si queréis conseguir clientes nuevos, daros un paseito por la playa o por cualquier lago que tengáis a mano: allí hay muchos con dinerito caliente. Como veis, «Crazy Taxi» es toda una maravilla que nos hará pasar divertidos y grandes momentos a los mandos de nuestra querida Dreamcast.

Test

## CÓMO SE JUEGA



1

Antes de nada hay que comentar que el objetivo del juego es llevar el máximo número de clientes a su destino para conseguir puntos y tiempo. Una vez que tenemos en cuenta este detalle, todo será *coser y cantar*. Primero debemos tener la marcha D puesta... para que al acelerar salgamos hacia adelante. Ejecutado esto, debemos acercarnos al primer peatón que requiera nuestra presencia y parar lo más cerca posible —sin atropellarle—. Nos dirá el sitio



3

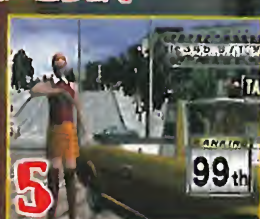


4

dónde quiere ir... Lo segundo que hay que hacer, además de evitar a todos los coches y llegar en el tiempo estimado, es ganar dinero haciendo un poco el *cabra* sin golpearnos contra nada.

(3) Cuando estemos cerca del sitio donde dejaremos al pobre turista la flecha que nos indica la localización exacta se hará transparente y aparecerán unas barras verticales en el área de aparcamiento. (4) Ya estacionados, la máquina nos dirá qué tal lo hemos hecho, conseguiremos más tiempo para poder seguir jugando y veremos los puntos totales obtenidos. Al final de todo y después

de habernos dicho nuestra posición en el *ranking* (5), es hora de ir a buscar a otro pobre incauto que quiere montarse en nuestro Taxi. Como veis, «Crazy Taxi» no tiene mucha historia a la hora de ponernos a jugar. Sega, en su línea habitual de hacer arcades que tengan por bandera la diversión rápida, no falla en conseguirlo a base de trompos, golpes y gritos histéricos. Abstenerse personas que gusten de sacarse el carné en juegos más serios y profesionalmente cualificados...



5



Puntuación

8.6

Notable alto

Crazy Taxi

PSX

Compañía: Sega

PC

Precio: 8.990 ptas.

N64

Género: Velocidad

GBC

Traducción: Si

DC

Objetivo: llevar al máximo número de transeúntes a los destinos que nos impongan.

Modo de juego: mueve tu taxi con el pad, acelera, frena y haz el cabra.

Nº de jugadores:

1

Nº de ciudades:

2

Nº de taxistas:

4

Velocidad:

Rapidísimo

Imaginación:

Mucha

Compatible con

Vibration Pak

Visual Memory

Race Controller

VGA Box

Es muy divertido y superior a la recreativa.

Siempre es lo mismo...

DIFF

SON

GRA

MFG



Antes de cada pelea Nintendo nos ofrece unas imágenes de sus personajes

Cuando Kirby absorbe a un enemigo, toma prestadas algunas de sus virtudes...

No es nada raro en este juego ver a los personajes volar por los aires.



04:37

En esta pantalla lucharemos contra varios Kirbys.

04:17

Los Pokémon serán de gran ayuda si conseguimos la Pokeball

44%

Donkey Kong no podía faltar a una cita tan insignie y llena de golpes salvajes. "Aunque la mona se vista de seda..."

Donkey Kong es el más grande... de tamaño.

# SUPER SMASH

## Una mezcla

### Rótalo y verás



Una de las novedades que Nintendo ha introducido en este juego es, como ocurre en el «Internacional Super Star Soccer Pro» de PlayStation, que la pausa congela la imagen —como es obvio— y la acerca hasta los morros de los luchadores. Pero además de esta posibilidad, podremos rotar y girar la escena hasta conseguir el ángulo que más nos guste. El único pero



que achacamos al cartucho es el zum, ya que no existe. Aún así, es una gran opción que podemos aprovechar para ver como Mario farda ante nosotros con su peculiar caminar o como se infla Kirby hasta dar la sensación de explotar, o por el contrario, podremos deleitarnos con la gran calidad gráfica de todos los afamados personajes. En definitiva, aunque sirve para poco, no viene mal de vez en cuando mirar a nuestros héroes desde cualquier punto de vista para ver si tienen algún defecto que habíamos pasado por alto. Bonito.

Nintendo reúne a todas sus glorias dentro de un ring para que se zurren unos contra otros para decidir cuál de ellos es el más grande.

Los personajes más famosos de Nintendo se han reunido en este cartucho para protagonizar una de las peleas más alocadas de la historia. El sistema de lucha es de lo más original. Para empezar, no contaremos con la famosa barra de energía, si no que para ver las evoluciones de nuestra existencia tendremos que observar unos porcentajes que nos indican el estado de nuestro

luchador —al contrario de lo que ocurre en la mayoría de juegos de lucha que cuando llega a cero caemos derrotados—. En «Smash Bros», para tirarnos al suelo primero deben sacarnos a patadas del ring, tengamos o no energía. Eso sí, cuanto menos tengamos, más fácil será expulsarnos del escenario. Aunque esta dinámica pueda parecer una tarea sencilla os aseguramos que no lo es ya que los luchadores cuentan con un botón de salto de emergencia para escapar de una caída segura.

Con un sistema de juego tan original y entretenido la diversión está servida y asegurada, pues cuando estemos al borde del fracaso, un solo golpe puede acabar con las aspiraciones de nuestro rival. Para hacernos un poquito más amena la partida y para ayudarnos a lanzar al vacío a nuestro contrincante, Nintendo nos obsequiará durante la lucha con varios ítem que nos pondrán las cosas más fáciles —o difíciles, según quien coja el ítem—. Hay espadas de luz

"La mano que mece el cartucho es la mano que domina el juego...". ¡Sí, es el jefe final!

0.4:35

38% 241H.P



## Minijuegos



Durante el desarrollo de la lucha nos encontraremos con varios minijuegos que nos harán la vida un poquito más alegre.

Todos son bastante similares entre ellos, aunque encontraremos uno muy divertido en el que debemos romper todas las dianas a base de puñetazos en un tiempo preestablecido.

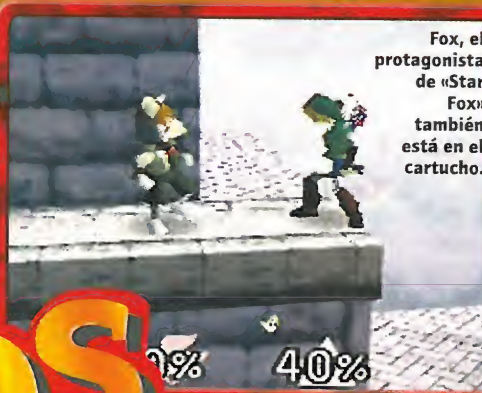
Otra de las fases intermedias permite subirnos en todas las plataformas que nos encontremos -también en un tiempo limitado- y cambiar su co-

lor para demostrar que hemos pasado por allí. En total, hay que subirse a diez... y ganaremos.

En el último de los minijuegos hay que luchar directamente contra el cronómetro, esquivando todos los obstáculos que se crucen en nuestro camino. Si os parece difícil y queréis saber qué os deparará el futuro, pulsar el botón de pausa y se mostrará el laberinto al completo -que seguro os será de una gran ayuda-.

Con estos *minirretos* es posible disfrutar más que un ratón en una fábrica de quesos suizos y nos alejarán

momentaneamente de los mamporros que, minuto sí, minuto también, nos distraen tan fácilmente a los mandos de alguna gloria de Nintendo. Lo malo es que esta variedad de pequeñas pausas no sea mayor... pero ¡qué más dá!, ¿acaso no tenéis suficiente con el juego en sí?



Fox, el protagonista de «Star Fox» también está en el cartucho.

Mario y Luigi lucharán siempre juntos en esta pantalla, excepto cuando los elijamos nosotros.



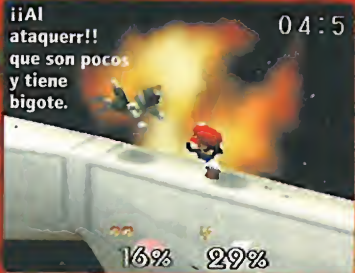
# SH BROS!

## explosiva

con la que enviaremos a nuestros contrincante fuera del ring, un *Pokeball* del que saldrá un Pokémon que nos ayudará con sus poderes, un martillo...

Pero donde radica el punto fuerte de este cartucho es en los personajes, ya que Nintendo ha metido en una sola caja a la selección absoluta de sus más carismáticos mascotas: Mario, Donkey Kong, Link -«The Legend of Zelda»-, Samus -«Metroid»-, Yoshi, Kirby, Fox -«Star Fox»- y Pikachu en el menú principal. Como personajes ocultos aparecen el Capitán Falcon -«Star Fox»-, Luigi, Ness, y Jigglypuff -ambos de «F-Zero X»-, todos con la característica común de poseer muchas ganas de repartir leña a todo lo que se mueva.

Sólo los ocho primeros contarán con escenario propio, aunque en más de una ocasión tendremos que aceptar la ayuda de otro personaje... como cuando luchemos contra

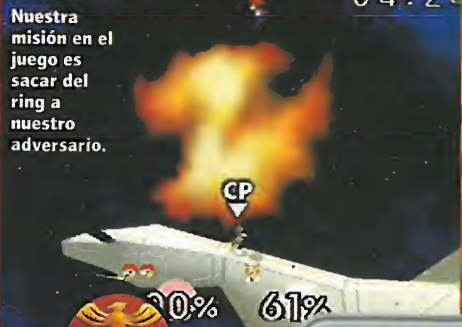


Donkey Kong -dado el tamaño de este simio será mejor contar con dos puños más-, o con la pareja de fontaneros bigotudos más famosa del mundo. Aunque es un juego muy divertido, nos ha dejado un poco fríos ya que la cantidad de golpes es un poco limitada y la vista que nos ofrece Nintendo no llega a ser del todo cómoda: en muchas ocasiones la cámara se aleja demasiado de lugar de donde parten los golpes.

Es tan simple el juego y tan importante el carisma de los personajes, que la apuesta de Nintendo por la originalidad en el sistema de juego sorprenderá a la mayoría de consumidores de programas de lucha. Una de las pocas oportunidades de juntar al Olimpo de Nintendo.

Gustavo

Nuestra misión en el juego es sacar del ring a nuestro adversario.



Puntuación

**8.0**  
Notable alto

Super Smash Bros

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía: Nintendo/Hal Lab.

Precio: 9.990 Ptas.

Género: Lucha Traducción: No

Objetivo: lanzar fuera del ring a todo el que ose enfrentarse a nuestra fama...

Modo de juego: lucha solo contra la máquina o con tres amigos más.

Nº de jugadores: 1 a 4

Nº de luchadores: 12

Nº de minijuegos: 3

Armas: Sí

Violencia: de juguete

Compatible con

Rumble Pak

Expansion Pak

Sin ninguna duda, los personajes y los minijuegos. La cantidad de golpes.

DIS SON GRA JUG





Tan sólo contaremos con tres vistas: interior —que es la que os ofrecemos en la imagen de la izquierda—, exterior —imagen inferior— e intermedia —no vemos el coche—.

La inteligencia artificial de los coches es muy alta, nos cerrarán el paso a la mas mínima oportunidad, sudaremos la gota gorda para adelantar.



Los circuitos —como no ocurre en otros modos—, son todos exteriores y estarán cargados de detalles: gasolineras, carteles publicitarios, gigantes como el que véis aquí arriba y un largo etcétera que le hacen interminable.



Si queremos triunfar en este modo, tendremos que intentar no colisionar con ningún coche.



Sólo contaremos con cinco circuitos pero os aseguramos que son más que suficientes para hacernos disfrutar durante muchas semanas. Y por el precio que nos ofrece Dinamic... no se puede pedir más ¿no?



# Radical Drive

Con la su

Emociones fuertes, velocidad, saltos de vértigo, aplastamiento de coches, *cross*, *buggies*, ¡y yo con estos pelos...!

**R**adical drive es un título que nos dejará pasmados en nuestros asientos, ya que cuenta con centenares de horas de diversión comprimidas en un solo CD. Para que os hagáis una idea, este es un programa que encierra en su interior cinco juegos totalmente distintos con los que podremos competir en cada una de las modalidades en las que hemos dividido las imágenes de este artículo: *cross*, *buggies*, velocidad, salto y *monster*. Cada una de estas disciplinas cuenta con unas reglas y unas formas de conducción totalmente distintas unas de otras. Así, en las carreras de *cross* competiremos en

## Buggy

Si queremos triunfar con el Buggy hay que aprender a controlar el tacto de la arena playera: es más difícil de controlar los movimientos y acelerones...



Además de correr por la playa, la ciudad y el barro, también podremos competir por la noche con los reglamentarios faros encendidos para evitar golpazos de cierta importancia.

El Buggy veloz es siempre el que gana, por eso en esta ocasión le vamos a cortar el paso y a forzar su salida de la carrera. ¡Un empujoncito y arreando!



# Monster



Nuestro cometido en estas pruebas será recorrer un circuito en un tiempo limitado sin derribar los obstáculos.

Como ocurre en estos espectáculos, tendremos que pasar por encima de todos los coches que se crucen en nuestro camino.

# Salto



En cada prueba se nos exige un número determinado de metros. Si no lo conseguimos... tendremos que entrenar más.

Para encender los dos propulsores traseros debemos esperar hasta que nuestro vehículo alcance la máxima velocidad y entonces... ¡temblará el mundo!



"Salta, saltarín, que si no saltas demasiado no podrás ser coronado, y si no saltas demasiado no te saldrá este pareado", dijo Gus...

# Cross



Los circuitos de esta modalidad, son los más castigados... pues nos encontraremos unos baches tamaño familiar.



Esta es una de las modalidades más difíciles, pero además es una de las más divertidas, y todo gracias al derrape...



Si queremos ganar una carrera tendremos que abrirnos paso a base de empujones entre nuestros competidores.



El buen hacer con los frenos será fundamental para sortear las difíciles curvas de los circuitos de este modo cross.



La calidad gráfica del juego en general es muy buena, y prueba de ello son los coches que os ofrecemos aquí arriba, que además de estar detallados al dedillo, se moverán la mar de bien.

# erte en los talones

estadios cerrados plagados de rampas, desniveles o curvas de 180° que requieren de una conducción más agresiva, llena de derrapes, curvas recortadas y golpes contra los adversarios que tiran de nosotros. Por el contrario, en la modalidad de velocidad correremos con vehículos que marcaron una época: los *escarabajos* de Volkswagen están preparados para conseguir velocidades de escándalo, mediante una conducción en circuitos al aire libre donde hay que calcular bien la frenada en las curvas para no salirnos y empotrarnos contra el quitamiedos. Al contrario de lo que ocurre con las carreras de *cross*, donde tendremos que evitar los *trompetazos* con los demás coches si no queremos terminar en la cuneta en última posición. En la modalidad de *Buggy*, conduciremos a *toda caña* uno de estos sensacionales y ligeros vehículos por la arena de la playa, el asfalto de la ciudad o el barro del campo. En estos trazados lo

fundamental para ganar son la manera que tengamos de tomar las curvas: si hacemos un buen giro ganaremos mucho tiempo y posiciones. Pero la opción que más habilidad nos exige es la llamada *monster*, donde acuden raudos a nuestro encuentro unos salvajes 4x4 de ruedas gigantescas con los que hay que esquivar, como podamos, postes, estrechos pasajes, conos indicativos y rampas. Si lo deseamos, también es posible aplastar coches con nuestras grandiosas ruedas.



Por último disponemos del modo salto, que consiste en correr por una rampa y lanzarnos al aire hasta caer lo más lejos que podamos con la ayuda de dos propulsores traseros. Todos estos modos vienen acompañados de unos sensacionales gráficos que no necesitan tarjeta aceleradora. Pero como es lógico, multiplicará sus prestaciones si tenemos instalado algún dispositivo parecido en nuestro PC. Dinamic nos ofrece cinco juegos divertidos, gráficamente buenos, totalmente controlables y entretenidos con los que poder pasar grandes e inolvidables momentos de entretenimiento en un solo CD. Y aunque parezca lo contrario, le hacen falta muy pocos ingredientes para combatir con energía a otros simuladores que no llegan a la altura de los tobillos en calidad técnica y precio. Hecho en España para divertir y hacernos pasar unas gloriosas tardes de brinco y zurriagazos...

Gustavo

Puntuación

8.8  
Notable alto

Radical Drive

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía: Dinamic Multimedia  
Precio: 2.995 Ptas  
Género: Velocidad Traducción: SI  
Objetivo: **terminar el primero en cada prueba y comprar todos los coches que nos ofrece el juego.**  
Modo de juego: **salta, aplasta coches, derrapa y corre por la playa.**

Nº de jugadores: 1  
Nº de vehículos: 40  
Nº de circuitos: 20  
Modos de juego: 5  
Control: Arcade

Requisitos mínimos  
Pentium 200 MHz  
32 MB RAM

Todo, desde el precio hasta sus cinco modos de juego. Algunas vistas más.

DEF SON GRA TAG



**No hay mayor gozo  
que pasearse  
plácidamente por las  
calles de nuestro  
parque en busca de  
empleados  
holgazanes.**

**Los medios de transporte deben tener gran capacidad... Así vendrán más visitantes.**

Todos los logros que conseguimos son notificados por estos personajes cabezones...

**Es posible  
vigilar  
cualquier  
parte del  
parque con  
el ratón.**

**Esta atracción se encuentra en pleno proceso de construcción.**

**Theme Park World**

Abroóchense los cinturones

Es posible vigilar cualquier parte del parque con el ratón.

Esta atracción se encuentra en pleno proceso de construcción.

**Bullfrog son unos amigos de la programación que tienen la mala costumbre de producir buenos juegos... aunque últimamente fabriquen clónicos.**

**L**a remodelación del clásico «Theme Park» a las tres dimensiones ha sido satisfactoria. De ahora en adelante, todos podremos emular a los ingenieros que construyen esas maravillosas atracciones y comprobar *in situ* cómo le gustan al gentío, a los alborotados adolescentes.

Para los que desconozcan de qué va el clásico, hay que decir que nuestro cometido consiste en poner en marcha, y mantener, nuestro propio parque de atracciones entre los mejores del mundo, gastando e invirtiendo cantidades ingentes de dinero.

Esa gestión del erario privado que algún loco millonario ha decidido confiarnos, tiene muchos ingredientes estratégicos al uso de los juegos de guerra y conquista que tanto gustan al gran público. A diferencia de los balazos que allí se pegan, en «Theme Park World» simplemente tenemos que construir los

caminos, las atracciones, los puestos de bebida y hamburguesas, los aseos, las zonas verdes, los elementos decorativos y todo lo referente al personal de seguridad, animación o limpieza.

Una vez que sabemos cómo se mantiene con vida el parque, debemos meternos en *camisas de once varas* desarrollando nuevas atracciones que vuelvan locos a los visitantes: si damos en el clavo con el precio de la entrada al parque, el tiempo de duración de cada atracción o la receta de las hamburguesas obtendremos un éxito que pronto tendrá la repercusión internacional suficiente para lanzarnos a los primeros puestos del *ranking*.

El juego en sí es un manantial inagotable de diversión que exprime las mismas ideas reflejadas en el primer «Theme Park», cuando en 1995 arrasó sin contemplaciones, pero mejorando el aspecto gráfico y perfeccionando algunas opcio-

nes que estaban poco aprovechadas.

Además, por su *look* infantiloides y por la simpleza de sus planteamientos, este programa tiene todos los ingredientes para enganchar a la audiencia en partidas interminables al son de sus pegadizas melodías.

A pesar de haberse consagrado como una serie dentro de la línea de lanzamientos de Bullfrog —los programadores—, los juegos apellidados como *Theme* responden a una mezcla de simulación, estrategia y aventura que tienen muy fácil utilización. A pesar de que este «Theme Park World» —que debía haberse llamado «Theme Park 2»— es muy divertido, sobre todo, y espectacular, a nadie se

le puede olvidar que las ideas que presenta no son originales y, más bien al contrario, una réplica peligrosa de un título al que ya hemos jugado.

Tal vez ahí radique su mayor problema: los que hayan batido marcas mundiales de partidas a «Theme Park» se encontra-



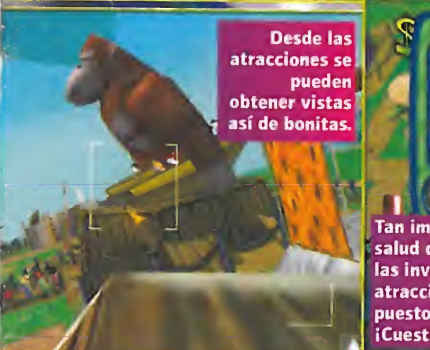




Salvo los sprites de los visitantes, el resto del juego está en un perfecto 3D.



Cuando nuestro parque tiene éxito... todo el mundo quiere entrar.



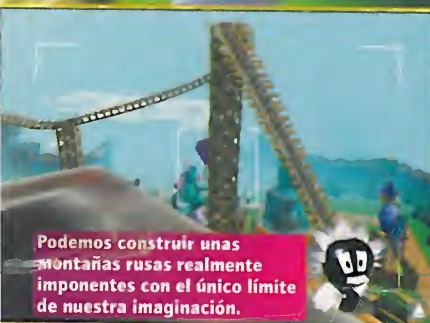
Desde las atracciones se pueden obtener vistas así de bonitas.



Tan importante como la salud de los visitantes son las inversiones en atracciones, nuevos puestos y tiendas. ¡Cuestión de gestión!

## Tienes un e-mail

En cualquier momento de la partida, «Theme Park World» nos permite sacar una fotografía del parque e insertarla en un correo electrónico que podemos enviar a cualquier amigo del mundo. Así, además de remitirle una instantánea única y exclusiva, le mostramos cómo va nuestro parque de atracciones y la pinta que tiene. Original opción que la primera parte no tenía, pero que gracias a la difusión de internet y toda su circunstancia ya es posible.



Podemos construir unas montañas rusas realmente imponentes con el único límite de nuestra imaginación.

rán que este clónico *poligonizado* no se ha detenido en mejorar más que el aspecto gráfico —completamente en 3D salvo los visitantes del parque—, el sonido y un control relativamente más directo. Para los que lean por primera vez las palabras *Theme Park*, que se vayan fro-tando las manos porque sufrirán una necesidad incontinente de construir como locos... y salvo esa privilegiada estirpe de jugadores, al resto nos quedará la sensación de haberlo visto ya. Y es que a pesar de reconocerle los méritos y las mejoras, nos falta la ilusión suficiente como para enfrentarnos a él por segunda vez.

Jose Luis



## mejoras

Al margen de los esfuerzos por investigar nuevas atracciones y recursos, «Theme Park World» nos permite mejorar ideas que ya hemos tenido anteriormente. De esta manera, es posible convertir en más resistente una atracción, o aumentar su capacidad de visitantes o alargar la duración del espectáculo. También los transportes hasta el parque son un punto importante dentro de la cadena de negocio que tenemos que mantener. Lo dicho, que difícil es llegar, pero mucho más es mantenerse. ¿No os parece?



## Un paseo por el parque

Una de las innovaciones que incluye el juego, y que por motivos técnicos la primera parte no pudo tenerla en los términos de espectáculo de este «Theme Park World», es el paseo virtual por el parque.

Aunque dar unas vueltecitas por los verdes paseos que hemos diseñado es posible, y también el espiar a los empleados del parque para pillarlos vagueando impunemente, ahora hay que sumar la posibilidad de montar en las atracciones como un visitante más, sin coste adicional y en una perspectiva en primera persona muy, pero que muy original.

Aunque Bullfrog nos ha vendido la moto de tal manera que esta opción simula a un videoaficionado japonés armado hasta los dientes, lo cierto es que es una buena manera de detectar los problemas que a vista de pájaro somos incapaces de ver.

Eso sí, quitarnos

de la cabeza que esos paseos por la montaña rusa, las barcas del lago o el pajaraco antediluviano sean interactivos: al revés, simplemente ponemos el ojo y la perspectiva para contemplar el parque, porque lo demás lo hace el ordenador.

Una pena porque, de haberse contemplado la posibilidad de vivir el juego desde el papel de un visitante, este «Theme Park World» hubiera sido otra cosa mucho más seria y menos parecida a su mentor en 2D aparecido en el 95.



## Juegos & Cía. Sortea:

5 Juegos THEME PARK WORLD para PC

Bases en la pág. 82

## A jugar que son tres pasos

«Theme Park World», como buen juego de estrategia pacifista nos impone una serie de normas que es mejor —por nuestro bien— que respetemos a rajatabla.

Lo primero es que todos los caminos del parque deben llevar a algún sitio: ya sean de ida o de vuelta, no puede haber lugares donde los visitantes puedan quedar atascados.



En segundo lugar es que hay que construir las atracciones siguiendo un orden: por un lado las que dan premio, por otro las mecánicas y por otro las especiales —como las montañas rusas—. También es bueno que al construir un puesto de hamburguesas tengamos en cuenta otro de bebidas, para que nuestros visitantes no se mueran de sed —por cierto, cuanto más sal tengan las patatas, más bebidas vendemos—. ¡Cosas de los negocios!

Finalmente, es bueno invertir en atracciones nuevas y en limpieza o recursos humanos. Solo un buen equilibrio en la gestión nos permitirá ganar dinero.

## Theme Park World

Puntuación

7.5 Notable

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía:

Bullfrog

Precio:

6.990 Ptas.

Género: Estrategia

Traducción: Si

Objetivo: construye el parque de atracciones más grande y divertido del mundo.

Modo de juego: invierte, compra, investiga y móntate en todo.

Nº de jugadores:

1

Multijugador:

Si

Compra-venta: Permitida

Armas:

No

Accidentes:

Algunos

Requisitos mínimos

Pentium 200 MHz

Aceleración 3D

opcional

32 MB RAM

Es divertido, sencillo y terriblemente espectacular.

Es igualito que el primer TP.

DEF

SON

CRA

JUG



Más de una vez los enemigos nos sorprenderán con ataques rápidos.

Las texturas están muy trabajadas. Lástima que el diseño de todo no esté a la altura...

Podemos elegir entre luchar con el espadón Toledano o hacerlo a puño descubierto.

Mindscape nos sorprende con un **beat-em-up** clásico pero amoldado a las nuevas técnicas gráficas... Pero nos da la sensación de que se han perdido las buenas costumbres.

Fijaos en la espalda tan bonita del colega. Los enemigos siempre son el doble de grande que nosotros.

# Soul Fighter R

## En busca del golpe perfecto

Cuando vimos las primeras imágenes de «Soul Fighter» la lengua se nos cayó a los pies y una biscosa babilla empezó a verterse bajo nuestros labios. ¿Podíamos estar ante el gran sucesor de la saga «Golden Axe» o «Final Fight»?

Ahora, con la versión terminada en las manos, debemos adelantar que todo vuelve a la normalidad y lo que antes era expectación y admiración ahora es tristeza y desesperación... ¡agarraos porque vienen curvas!

Los gráficos se mueven bastante bien teniendo en cuenta que Dreamcast maneja

A pesar de su escurrida figura, los personajes parece que pesan toneladas.

un entorno muy vasto de terreno y unos personajes más bien grandotes, llegando a presentar en pantalla más de cinco a la vez y un plantel de efectos gráficos con magias y todo. Pero el problema visual —al margen del horrible diseño de todo lo que aparece en el televisor— es la sensación de que cada personaje pesa tres toneladas, lo que perjudica terriblemente el control de los movimientos y golpes.

Otro inconveniente es el de la perspectiva, el punto de vista: simplemente con girar al personaje para ver qué nos depara el escenario a un lado y a otro, tendremos que corregir la cámara para ver las cosas en su sitio, sin dejarnos enemigos molestos a nuestras espaldas que al más mínimo movimiento nos zurrarán con la espada de lo lindo.

Al menos los programadores se han dignado a configurar los gatillos L y R para corregir ese constante y molesto ir y venir de la camarita. «Soul Fighter» nos propone una aventura mágico-medieval con tres lucha-

El tamaño de los gráficos es impresionante... lástima que no se muevan bien.

dores típicos, que deben ir barriendo el escenario de cualquier enemigo para salvarles el alma. Esto ya, de primeras, empieza a ser molesto, sobre todo cuando llevemos bastante tiempo repartiendo leña y nos demos cuenta de que nos falta un único adversario por aleccionar que, casualmente, se encuentra al otro lado del infinito, extenso y vasto

nivel. Repasarle la coronilla a una bestia maligna no será muy difícil gracias a la buena cantidad de golpes, combos, magias y armas ocultas que nos encontraremos por el camino. Por si esto fuera poco, siempre podéis coger una buena dosis de comida para rellenar esa bendita energía tan necesaria en este tipo de juegos. Un fallo muy, pero que muy gordo es la desaparición de un modo tan necesario como el de dos jugadores, que podría haberse suplido con otro por Internet... tirón de orejas para los programadores. Triste comienzo de uno de los géneros más antiguos de los videojuegos en Dreamcast. «Dynamite Cop» y el presente juego no son dignos representantes de una tradición que ha repartido sonrisas, lágrimas, diversión y muchos, muchos golpes en el pescuezo...

Nacho



Este es el sexy aspecto de nuestra amiga Sayomi...

Podemos agarrar a los enemigos por diferentes lugares...

Pantanos, bosques, poblados, castillos... los doce niveles de «Soul Fighter» son bastante variados y muy vastos de extensión.

Nuestro amigo reparte golpes como panes...

Los enemigos son bestias inhumanas que nos darán muchos problemas... y golpes.

Hay que tener cuidado con los enemigos en llamas porque también podemos arder con ellos.

El fuego en un juego fantástico es como las curvas en un programa de coches...

Todas las extremidades valen con tal de golpear a los enemigos...

En la primera fase las catapultas asesinas nos saludarán jovialmente.

## Personajes

Los luchadores que podremos elegir son muy típicos. Tenemos al guerrero cavernícola, Altus, que además es el que hace de protagonista cachas, guapo e inteligente: utiliza su espada y la fuerza bruta de una forma bastante evidente, llegando a la categoría del mal gusto. No es muy rápido y su magia tiene un nivel medio, pero gustará a los principiantes por que resulta bastante fácil de controlar. El segundo en discordia

es el representante del género femenino. Dejando a un lado sus curvas, es la más rápida y controlable. Sayomi utiliza la ma-

gia menos potente y es bastante débil, por lo que padece mucho ante luchadores más grandes y peligrosos —que son, casualmente, casi todos—.

Para el final dejamos al abuelote de turno —como el vikingo de «Golden Axe»— que se hace llamar Orion. Tiene la mitad de fuerza que los demás y más del doble de

edad pero utiliza una magia muy poderosa que puede terminar en muy pocos segundos con todos los enemigos de pantalla.

Cada uno de ellos tiene sus propias características y es recomendable practicar con todo antes. Los principiantes encontrarán en Altus su mejor elección y las damas se sentirán muy a gusto con Sayomi...

## Consejos

El mejor consejo que os podemos dar es que tengáis siempre la cámara detrás del personaje ya que así, al menos, podréis ver la lucha. Cada luchador tiene sus propias características pero todos se terminan utilizando de la misma forma. Cuando los enemigos nos rodean con malas intenciones, lo mejor que podemos hacer es aplicar sobre ellos alguna magia o movimiento especial que los deje *más tiesos que la mojama*. Uno de los *combos* más interesantes que podemos realizar es el que mezcla carrera y golpe: cuando veamos en la lejanía

alguna de las deformes caras enemigas y queramos sorprenderlos, este movimiento es método más sencillo para hacerles firmar el finiquito. Hay que recordar a todos los luchadores que es importante mirar cada dos por tres el mapa, ya que nos ayudará en más de una ocasión a encontrar un enemigo que se nos había quedado descolgado del pelotón de enemigos zurrables...

Soul Fighter

Puntuación  
**6.0**  
Bien

PSX

PC

N64

GBC

DC

Compañía:

Mindscape

Precio:

8.490 ptas.

Género:

Lucha Traducción: No

Objetivo: salvar las almas de todos los enemigos que nos encontremos por el camino y no parar...

Modo de juego: ...de golpear hasta que no sintamos el brazo.

Nº de jugadores:

1

Nº de Niveles:

12

Enemigos:

44

Armas:

Si

Violencia:

Media

Compatible con

Visual Memory  
Vibration Pack

Los golpes, las magias y algunos enemigos finales.  
La cámara y el diseño general...

DIF SON GRA JMC



Test

Aquí tenéis una pizza con una pinta exquisita... ¡Ummm!

Los tiros son el pan nuestro de cada día... por algo somos gangsters.

La ciudad descansa tranquila sin saber que mañana será otro día.

(Single ingredients in particular products)

Cuando cocinamos una pizza, un jurado evalúa el resultado.

Puntuación media: 4.5

Las inversiones deben ser medidas...

# EL SECRETO ESTÁ EN LA MASA

# PIZZA SYNDICATE

Después del éxito cosechado con «Space Clash», Dinamic quiere repetir con un juego de estrategia dirigido a un público menos serio y que sepa disfrutar de la buena cocina. Ya sabéis... un poquito de pasta, mozzarella y al horno.

**S**i lo que te mola es la cocina, o si quieres fundar una organización criminal, este juego seguramente te va a volver loco. Y es que en cuanto encendamos el ordenador nos vamos a dar cuenta de que la locura corre por la venas de este programa *italo-pizzero*. La finalidad de las partidas es abastecer a todas las bocas hambrientas del territorio para que nuestro negocio pizzeria sea el más próspero del lugar. Y si nos queda tiempo, podemos crear nuestra propia organización criminal para robar, blanquear dinero, traficar con armas... aunque eso suene un poquito fuerte no lo es, porque como ocurre con los cómics de Mortadelo y Filemón, toda la acción se desarrolla con un sentido del hu-

mor tan ácido que en ningún momento parece violento. Para realizar todas estas funciones contamos con una gran cantidad de menús que *a priori* pueden parecer bastante liosos, pero a medida que vamos cocinando y delinquiendo —a partes iguales—, los manejaremos casi instintivamente. Pero si hay algo que caracteriza a este título es su variedad, ya que en realidad «Pizza Syndicate» funciona como si tuviéramos tres juegos en vez de uno: dirigir eficazmente un restaurante, ser un capo de la mafia o emular a los mejores chefs creando nuestras propias pizzas... os podemos asegurar que son misiones totalmente distintas. Precisamente esta última posibilidad de realizar nuestras propias recetas caseras y plasmarmas en forma de *pizza* es una de las ideas que más nos ha atraído del

juego. Dinamic nos ha obsequiado con 80 ingredientes entre los que encontraremos tomate, mozzarella o pimienta... Este programa cuenta con varios minijuegos que nos harán disfrutar un poquito más: podemos recorrer la ciudad en coche para llevar un mensaje o atracar un piso de la mafia por las malas. Gracias a «Pizza Syndicate» podremos ver si nuestra vocación es la cocina o, por el contrario, si es verdad que la conciencia nos remuerde cuando delinquimos. Original, divertido y exquisitamente *pizzero* por donde lo miremos.

Gustavo

Recuerda que tienes que invertir en marketing.

## LO COJO PRESTADO

Este es solo uno de los minijuegos que nos encontraremos en este programa: consiste en coger prestado a un capo de la mafia material de su almacén. Lo primero que debemos hacer es abrir la puerta a golpe de puño, des-

pués tendremos que deshacernos de los guardias —en caso de que haya—, coger la mercancía y llevarla hasta el camión antes de que se nos acabe el tiempo. Si no nos da tiempo, podemos siempre recurrir a un botón y *salir pitando* antes de que lleguen más matones para pararnos los pies.

Para completar esta misión hay que elegir a un profesional entre los que Dinamic nos ofrece para que lleve a cabo el trabajo. Si funciona, ganaremos dinero... si no, acabaremos mal.

Pizza Syndicate

Puntuación

7.5  
Notable

PSX	Compañía:	Dinamic Multimedia
PC	Precio:	2.995 Ptas
N64	Género:	Estrategia Traducción: Si
GBC	Objetivo:	levantar nuestro negocio de pizzas y, si nos queda tiempo, crear una organización criminal.
DC	Modo de juego:	prueba recetas nuevas, contrata, despide, roba...
Nº de jugadores:	1	Requisitos mínimos
Nº de ingredientes:	80	Pentium 166 MHz
Corrupción:	Si	32 MB RAM
Armas:	Si	
Violencia:	Picante	
Poder fabricar nuestras propias pizzas. Al principio es un poco lioso.		
DMF SON GUA JUC		



# GUÍAS IMPRESCINDIBLES MICROMANÍA ¡TU SOLUCIÓN!



148 páginas con las soluciones completas de las aventuras del momento

Y además, un CD-ROM con las soluciones interactivas de los grandes clásicos de LucasArts y la demo jugable de Star Wars. Episodio 1: La amenaza Fantasma



A la venta a partir  
del 20 de Octubre  
por sólo 695 Ptas.

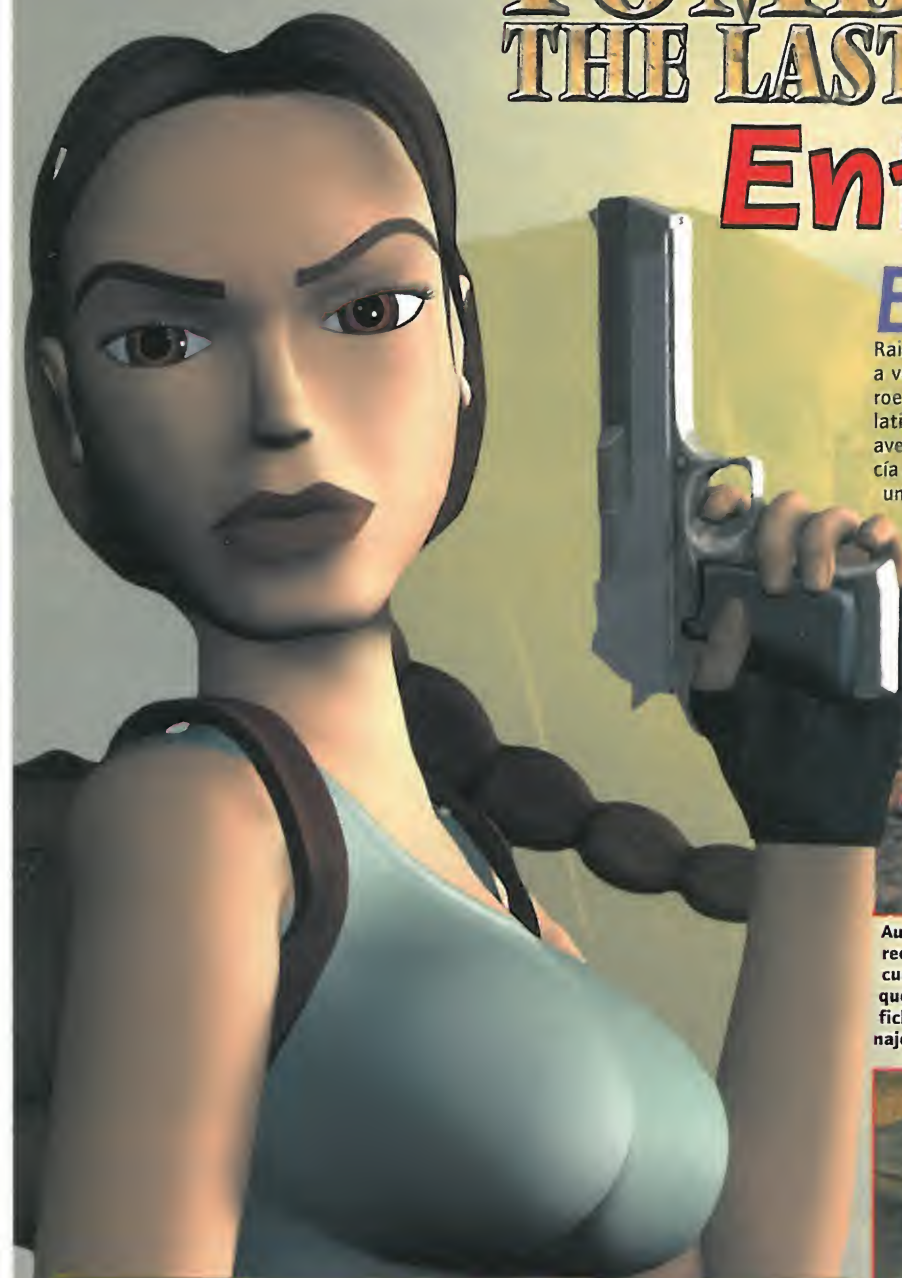
Si no encuentras la guía en el quiosco puedes pedirnosla llamándonos de 9h. a 14,30 ó de 16h. a 18,30h.  
a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a [suscripcion@hobbypress.es](mailto:suscripcion@hobbypress.es)



# TOMB RAIDER

## THE LAST REVELATION

### Entre aventuras



**E**ra de esperar. Cuando Indiana Jones anunció su aparición en un juego que calaba el desarrollo de un «Tomb Raider» cualquiera, muchos se aventuraron a vaticinar una victoria fulminante del héroe *Spielberiano* por excelencia: que si los latigazos, que si sus músicas, que si sus aventuras, reliquias, enemigos... todo parecía destinado para el éxito. Y es que cada una de esas promesas no hicieron otra cosa que cargarnos de ilusiones por volver a controlar los diseños del gran Indy dentro de una pantalla de ordenador. Pero la realidad se impone y la vieja

frase de *zapatero a tus zapatos* vuelve para hacerse realidad con una fuerza inusitada: si Indiana era el rey de las aventuras gráficas y, anteriormente, el arqueólogo máspreciado de la historia del cine, ya era demasiado que en su pulular por un arcade de acción 3D en tercera persona fuera a sentar las bases futuras del género.

Lara Croft, con sus monumentales curvas, le ha dado un repaso al Dr. Jones en el terreno informático gracias a la mayor experiencia que Core atesora en la realización de arca-des con ciertas dosis aventureras. Si Lucas-Arts, maestra todopoderosa de las licencias



#### Ábrete Sésamo

Aunque ella es discípula de Indiana pero reconvertida al formato de ordenador hace cuatro años, posee muchos puzzles que hay que resolver por el viejo método de encajar fichas y hacer funcionar palancas o engranaje. Aún así, se queda corta...



Gana de calle a su curvada competidora gracias a que sus puzzles y desafíos son mucho más enrevesados y espectaculares. Hacer funcionar engranajes o palancas es nuestra misión, pero Indy lo ejecuta como solo él sabe hacerlo... ¿queda claro?



#### Armas

Por la cercanía temporal, Lara tiene armas más sencillas y efectivas de utilizar, por lo que al conseguirlas, eliminar a nuestros enemigos es cuestión de poco esfuerzo. Pistolas, ballestas y otros ingenios parecidos poblarán nuestra egipcia aventura...



Los años 40, la Unión Soviética y la limitación tecnológica obligaban a Indiana a utilizar todo tipo de rudimentarios artefactos. La escasa precisión y efectividad nos lleva a ser especialmente habilidosos en su utilización. Aquí gana Indiana. ¡Viva!

### Argumento Tomb Raider

Joven y lozana, Lara toma sus primeras clases como aventurera de la mano del profesor Von Croy, verdadera eminencia en el campo de la arqueología pero, sobre todo, apasionado y experto en la investigación de civilizaciones antiguas. Años después, cuando Lara ya se ha separado de la tutela del profesor, comienza sus aventuras por todo el mundo, llegando a Egipto para investigar una milenaria tumba que perteneció a un siervo del faraón y que fue despreciado. En un error, Lara abre la tumba y el espíritu de Seth, el hombre con-



vertido en Dios oscuro por culpa de una maldición, es liberado.

Ahora, el peligro a que esa furia mortal de Seth se desate y extienda las plagas por el mundo terminando, de paso, con su viejo profesor, le obliga a Lara a intentar devolver a la maligna presencia al lugar de donde nunca tuvo que salir: el más allá. La humanidad sabrá agradecerlo.



#### Cogiendo objetos

A diferencia del juego del Dr. Jones, Lara debe recolectar muchos objetos sin los que avanzar es imposible. Gracias al nuevo desarrollo de la cuarta entrega, Tomb Raider se lleva este premio a la complejidad en su uso y en la identificación...



Más sencillo de manejar los objetos, poseen la misma naturaleza misteriosa que «Tomb Raider», salvo que en este caso la tradición pelicular del héroe tiene mucha culpa de los nombres y acciones que debemos ejecutar con los objetos. No gana por poco.



# Indiana Jones

## y la MÁQUINA INFERNAL

### ¿cómo anda el juego

súper rentables podía perder frente a algún fenómeno este era, sin lugar a dudas, «Tomb Raider». Pero afinando un poco más lo que diferencia a uno de otro, sin duda es el tacto al tocarlos. Los dos enganchan cuando nos exponemos a su influjo: eso de saltar, correr o activar trampas mola y se nota. Pero tal vez «Tomb Raider» sea el que transmita más la sensación de estar controlando la acción, de estar a los mandos de lo que ocurre dentro de la pantalla. Y gran parte de la culpa la tienen los movimientos del personaje —que son más suaves y agradables a la vista (no penséis mal)— y su in-

tegración con el escenario. Indiana Jones, a pesar de tener mapas muy trabajados y enemigos malvados y relativamente despiertos, se pierde en un mar de dudosos movimientos que, aunque responden a nuestras órdenes, se realizan con una torpeza inusual. Eso sí, la ambientación musical de Indiana, con los temas de la película campando por nuestros altavoces y un argumento trabajado y en la línea de las películas, aportan ese porcentaje de magia que la tecnología del juego se ha empeñado en quitarle. Resumiendo: Lara vence a Indy por puntos tecnológicos... y por otras razones.



#### Escenarios

Los bloques gráficos y la magnitud de algunas edificaciones le dan el galardón de mejor en esta categoría. Además es, de los dos, el que mejor utiliza las técnicas de aceleración y los efectos de iluminación en el personaje y los escenarios.



Sin duda utiliza mejor los colores que su competidora y moldea mejor las formas de las piedras o árboles pero sigue dando la sensación, de torpe. Los efectos de luz sobre el personaje son muy cutres...



#### Movimientos

En esta categoría es donde Lara le da más tortas a Indy: cada salto, cada animación de la jovencita de Tomb Raider, está realizado con la experiencia que dan cuatro ediciones consecutivas de un mismo juego con idéntico personaje protagonista.



Para desgracia de sus creadores, este Indiana se ve bastante afectado por la edad, ya avanzada, que debe tener en el juego: sus movimientos son bruscos, pocos reales y, en el caso del salto, ortopédicos completamente. ¡Indy, vete al médico que ya toca!



#### Vehículos

Aunque ninguno de los dos ha inventado este apartado, Lara vuelve a recrearse utilizando variados métodos de transporte que en esta ocasión no superan a los que Indy tendrá que manejar. Los jeep o las motos con side car son sus preferidos...



La lancha o las vagonetas del Templo Maldito otorgan el premio al juego de Indy: son más originales (dentro de lo que puede considerarse original) y divertidos de manejar. Las vagonetas, sobre todo, son una gozada que nadie debe perderse...



#### Argumento Indiana Jones

La Máquina Infernal es un ingenio creado en la Torre de Babel hace miles de años que consta de cuatro piezas que fueron diseminadas por el mundo ante la amenaza de que su terrorífico poder cayera en las manos equivocadas. Por separado no pueden funcionar, pero juntas constituyen la peor y más destructiva...

va de las armas jamás creadas por el hombre. Indiana Jones, obligado por el gobierno americano y los servicios secretos de información, debe encontrar esas piezas por varios lugares antes de que el ejército Soviético lo haga... pero por desgracia, Indy parte con desventaja.



#### El hombre del látigo

Algo que Lara Croft no puede arrebatar al Doctor Jones es su látigo y la leyenda que todos tenemos construida alrededor de él. Para los que gocen con el artilugio de piel, pueden saber que el juego refleja algunos de los pasajes más espectaculares...

de las películas cuando nuestro súper héroe saltaba precipicios, fosos o hacía frente a la amenaza Nazi desplegando con pericia su cortante filo. Ya podemos poner en práctica todos esos sueños látigo en mano... merece la pena.





# Juegos

## Diversión en miniatura

Tengo una Nintendo 64 y una gran pregunta que me gustaría que me la respondieseis: ¿Hay algún truco para «Re-Volt» en el que consiga seleccionar todos los coches disponibles? ¿Y todas las pistas?, gracias.  
David Lopez (Madrid)



Por supuesto que lo tenemos David, y no uno si no dos.

En la pantalla de título presiona: **B, A, Z, Z, B, L A y C-ARRIBA**. Tendrás a tu disposición todos los coches y pistas en el modo fácil. Si lo que quieres es jugar en otra modalidad, introduce como nombre **CARNIBAL**, y tendrás todas las pistas a tu disposición.

## Un piloto en apuros...

«Colin McRae Rally» es genial, pero aún lo sería más si me dijerais 4 ó 5 trucos (quiero los de PC y no de PSX).

—Como conseguir todos los coches y circuitos.  
—Poner el coches gelatinosos, metalizados y en modo «Micromachines».  
—Coche con doble motor.  
—Turbo.

Por cierto:

—¿Qué juego es mejor gráficamente, «Fifa 2000» o «PC Fútbol 2000»? ¿y técnicamente?

—¿Qué versión es mejor gráficamente para el Fifa 2000, la de PC o PSX?  
Roberto García (Granada)

Evidentemente es mejor la versión de PC que la de PSX ya que, entre otras cosas, el primero permite actualizar su hardware para hacerlo más poderoso. Gráfica y Técnica «Fifa 2000» es mejor que «PC Fútbol 2000» en el modo arcade. En la opción *manager*, el programa de Dinamic no tiene competidor.

Y por último aquí tienes los trucos que nos has pedido.

Introduce estos códigos como si fueran nombres:

- **FREETWAY**: Abrió todas las pistas.
- **LOTTOWIN**: Nuevos coches.
- **BIGGUNS**: Doble potencia.
- **BORROWERS**: Modo «Micromachines».
- **DARKSIDE**: Todos los circuitos de noche.

- **BACKAGAIN**: Circuitos al revés.
- **ALIENGOO**: Conduce un coche completamente gelatinoso.
- **ROCKETMAN**: Turbo.

## ¿Misión Imposible para quién...?

Me gustaría que me digáis trucos para el juego «Mission Impossible» de PlayStation.  
Juan Carlos Mora (Fuenlabrada)

Para el «Mission Impossible» introduce estos *password* ignorando la advertencia de error.

- **TTOPFSECRET**: Créditos del juego
- **SCAREDSTIFF**: Desactiva la Inteligencia artificial de los enemigos.



- **IMTIREDTODAY**: Más lentitud.
- **BIONICJUMPER**: Supersalto.
- **GOOUTTAMWAY**: Modo turbo
- **SEECOLMOVIE**: Para ver todas las intros del juego.

## 007... con licencia para trampear

Quisiera que me diérais algún super-truco para el «Goldeneye» de Nintendo 64. ¿Cuándo sale a la venta el «Resident Evil 2»?  
Juan Correa (Granada)

La salida de «Resident Evil 2» en nuestro país es inminente. Respecto a los trucos de «Goldeneye» aquí los tienes: Recuerda que debes completar cada fase en menos tiempo del que te indicamos y seleccionando el nivel de dificultad para conseguir el truco que hay oculto en cada escenario...

- 1ª Fase: Paintball Mode —dificultad Secret Agent, 2 minutos y 40 segundos—.
- 2ª Fase: Invencible —dificultad 00 Agent, 2 minutos y 5 segundos—.
- 3ª Fase: ModoDK —dificultad Agent, cinco minutos—.
- 4ª Fase: Lanzador de granadas doble —dificultad Secret Agent, 3 minutos y 30 segundos—.
- 5ª Fase: Lanzador de cohetes x2-00 —dificultad Agent, 4 minutos—.
- 6ª Fase: Turbo —dificultad Agent, tres minutos—.

7ª Fase: Sin radar en modo multijugador —dificultad Secret Agent, 4 minutos y 30 segundos—.

8ª Fase: Tiny Bond —dificultad 00 Agent, 4 minutos y 15 segundos—.

9ª Fase: Lanzador de cuchillos doble —dificultad Agent, 1 minuto y 30 segundos—.

10ª Fase: Animaciones muy rápidas —dificultad Secret Agent, 3 minutos y 15 segundos—.

11ª Fase: Invisible —dificultad 00 Agent, 1 minuto y 20 segundos—.

12ª Fase: Enemigos cohete —dificultad: Agent, 1 minuto y 45 segundos—.

13ª Fase: Animaciones lentas —dificultad Secret Agent, 1 minuto y 30 segundos—.

14ª Fase: Silver PP7 —dificultad 00 Agent, 5 minutos y 25 segundos—.

15ª Fase: Cuchillos de caza dobles —dificultad Agent, 3 minutos y 45 segundos—.

16ª Fase: Armas infinitas —dificultad Secret Agent, 10 minutos—.

17ª Fase: RC-P90s x2 —dificultad 00 Agent, 9 minutos y 30 segundos—.

18ª Fase: Gold PP7 —dificultad Agent, 2 minutos y 15 segundos—.

19ª Fase: Lasers doble —dificultad Secret Agent, 9 minutos—.

20ª Fase: Todas las pistolas —dificultad 00 Agent, 6 minutos—.

## Un fan de la velocidad cruenta

Quería pedirlos los trucos del «Gran Theft Auto» porque no me paso ni la primera ciudad. ¿También podríais poner trucos del... «Carmageddon 2»?... siempre me eliminan.  
Cristofer (Castellón)

Ahí van los Códigos del «Gran Theft Auto» de PC.

- **tithead**: Vidas infinitas.
- **porkchairsui**: Modo de diagnósticos.
- **flashmotor**: Todos los niveles.
- **travelcard**: Todos los niveles y vidas infinitas.
- **hate machine**: Aumenta el valor de los puntos.
- **callmenigel**: Aprieta la tecla \* para conseguir todas las armas.
- **iamgarypenn**: Modo de palabras extremadamente ofensivas.
- **iamnotgarypenn**: Desactiva el modo de palabras obscenas.
- **suckmyrocket**: Consigue todas las armas, la armadura y la tarjeta para salir de la cárcel.
- **itcouldbeyou**: Te dará 999.999.999 puntos.
- **iamthelaw**: Jugar sin la policía.
- **super well**: Todos los niveles y todas las ciudades disponibles.

## Recordando viejos tiempos...

Aunque está bastante pasado, ¿me podéis dar trucos para el «Super R-Type» de Super Nintendo?  
Pablo Pérez (Málaga)

Este truco es para elegir fase: En la pantalla principal mantén presionado el botón R y arriba nueve veces. Si lo has hecho bien escucharás un ruido. Después comienza una partida y pásala. Inmediatamente presiona R + A + Select.

## Gabe Logan: armado y peligroso

Juego a «Syphon Filter» y no paso del helicóptero. Quisiera que me diérais un par de trucos ya que sigo atascado.  
Daniel Rodríguez (Sevilla).

Ahí va un truco para conseguir todas las armas y munición ilimitada del nivel en el que te encuentres:

- Primero pausa el juego y selecciona armas en el menú.
- Luego Presiona, y mantén, **Izq + L1 + R1 + Select + Cuadrado + X**, en ese orden.

## Unreal Tournament al descubierto

Acabo de comprarme el «Unreal Tournament» pero me matan muy pronto. ¿Podríais darme algún truco?  
Jorge Delgado (Valencia)

Con estos códigos que te vamos a dar no será tan sencillo que acaben contigo, aunque siempre es mejor que utilices tu habilidad para superar los obstáculos...

Los siguientes códigos son únicamente para un el modo de un solo jugador. Pula la tecla «» para mostrar la consola de comandos y escribe cualquiera de los siguientes códigos que te enumeramos:

- **iamtheone**: Activa el modo truco.
- **god**: Modo Dios.
- **loaded**: Todas las armas.
- **allammo**: Toda la munición.
- **ghost**: Atraviesa las paredes.
- **fly**: Modo Vuelo.
- **walk**: Modo normal.
- **behindview 1**: Ves al personaje desde una perspectiva en tercera persona.



### ¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:

**Juegos & Cia.**  
C/Pedro Teixeira 8, 5ª Planta  
28020 Madrid

Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:

cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es



# TRENDS & CIA.

## Sumario

### Playstation

Pequeños Guerreros	58
Ape Scape	58
Crash Team Racing	58
Tomb Raider	
The Last Revelation	59
Trick'n Snowboarder	59
Spyro 2	59

### PC CD-ROM

Age of Empires II	60
Mortyr	60
Rally Championship	60
South Park	61
Tomb Raider	
The Last Revelation	61
Trick Style	61

### Nintendo 64

Vigilante 8	62
Bichos	62
Ready 2 Rumble	63
Diddy Kong Racing	63
Hexen	63

### Game Boy Color

Papyrus	64
Mr. Nutz	64
Carmageddon	64

### Dreamcast

Aerowings	65
Millenium Soldier:	
Expendable	65
Soul Calibur	65

### Especial

Tomb Raider	
The Last Revelation	52
Esta solución es compatible con las versiones de PC y PlayStation.	

Tomb Raider, The Last Revelation  
Desde Alejandría  
con amor

Participa y consigue tu gorra  
exclusiva de **JUEGOS & CIA.**

Envíanos tus trucos y, si son publicados,  
recibirás esta fantástica gorra.

¡Los monos están locos!

Ape Scape



Pag. 58

¡Han matado a Kenny...!



South Park

Pag. 61

Aventuras en miniatura



Bichos

Pag. 62

Pag. 65

Soul Calibur

Latigazos de diversión

Soul Calibur

Latigazos de diversión



# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Nuestra intrépida aventurera continúa por las áridas tierras de Alejandría para dirigirse a las mortales catacumbas. ¡Cada vez estamos más cerca de contemplar la verdadera ira de Seth...!

## THE GREAT HYPOSTYLE HALL II

A la entrada del nivel -el lugar donde terminó el quinto nivel, te encontrarás con un ninja *rojinegro*...



... mátaalo, y sube a la habitación que se encuentra a la derecha.



... entra y recorre el pasillo hasta llegar a una especie de patio en el que, a mano izquierda, encontrarás el acceso a otro túnel.



Trepa dentro y usa la llave en la puerta cerrada que hay al final.



Entra y mata a los tres ninjas que hay dentro. Sube y utiliza las barras del techo para colgarte y pasar al próximo vestíbulo.



... sigue avanzando y utiliza las barras y plataformas hasta alcanzar una palanca que hay a mano derecha. Acciónala...



... y verás cerrarse el puente por el que debes pasar...



... (ten mucho cuidado con los ninjas). Cruza el puente ahora cerrado y dispara a la roca marrón que hay sobre el pilar.



Ahora se abrirá un agujero en el suelo.



Desciende cuidadosamente, sube las escaleras y corre a través del pasillo.



... gira a la izquierda y entrarás en otra habitación en la que hay un enorme pilar puntiagudo y una cadena en el medio.



Vuelve sobre tus pasos y sigue el pasillo hasta el fondo donde encontrarás una escalera de mano...



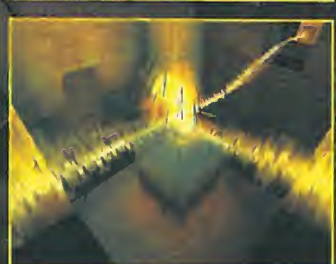
... que te llevará a tres habitaciones desde las que puedes controlar la dirección donde apuntan los pilares.



El lado puntiagudo debe estar orientado hacia la sala principal.



Cuando hayas colocado bien todos los pilares, vuelve a la sala principal, tira de la cadena y espera a que se abra el pilar.



En lo alto del pilar recoge la *golden rock*.



A continuación desciende por el agujero que se abre a la izquierda de la cadena.





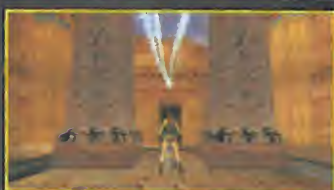
# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

## SACRED LAKE II

A la salida del túnel llegarás a un lugar que tal vez no hayas visto anteriormente.



Combina la *Sun Goddess* y la *Golden Stone*: la estatua resultante colócala en el medio de los obeliscos y se abrirán las tres puertas.



Las puertas situadas a izquierda y derecha contienen vida y munición. el acceso central es el que debes utilizar para entrar.



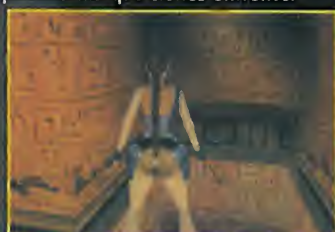
Súbete al bloque de arena en el centro de la habitación. Salta, agárrate a las traviesas del techo...



... y deslízate hasta el fondo de la habitación. Entra por el agujero de la derecha en la pared -por el que debes trepar-.



Continúa por el pasillo y sube hasta el próximo nivel. Allí debes saltar a la plataforma que tienes enfrente.



Baja hasta las plataformas...



... y gira a tu izquierda. Necesitas saltar a un bloque inclinado.



Una vez a salvo en lo alto del bloque, dispara a los murciélagos y ve con cuidado hasta la habitación contigua donde podrás recoger algunos *item*.



Corre hacia la puerta, al otro lado, donde verás la clara luz del día.



Crúzala y contemplarás una secuencia que da paso al siguiente nivel.

## TOMB OF SEMERKET

Dispara a los dos jarrones y recoge los *item* de su interior.



En la siguiente habitación, varios escarabajos te atacarán. Usa las traviesas del techo para cruzar la habitación. Una vez allí desciende por la barra hasta el siguiente nivel. Allí, al este de la habitación, encontrarás una antorcha: préndela sobre el pebetero y desciende hacia el siguiente nivel. La antorcha alejará a los escarabajos. Pulsa los tres botones que hay en las paredes y dirígete de nuevo a la barra que hay en el centro de la habitación. Sube al siguiente nivel y entra por la puerta que se ha abierto al accionar los botones.



Ahora te encontrarás con una especie de tablero de ajedrez.



En el lateral derecho de la habitación verás una pared por la que escalar...



... ésta da acceso a una sala en la que al fondo verás tres orificios de los que emanan fuego. Colócate frente a ellos a una distancia donde no te alcancen las llamas.



Cuando veas que se apagan los huecos, introduce el brazo y examina su interior. Una vez hayas examinado cada uno de los huecos se abrirá a la derecha una pequeña puerta y otra más en la sala del juego de SENET.



Entra por ésta y encontrarás otros seis orificios flameantes más.



De la misma manera examínalos todos y, de nuevo, se abrirá una pequeña puerta al otro lado de la habitación. Para llegar hasta ella tendrás que usar otra vez las traviesas del techo.





# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

## TOMB OF SEMERKET (CONT.)

Una vez allí, se habrán levantado a los lados de la sala principal unas plataformas que nos ayudarán a llegar hasta el nivel superior...



... que se encuentra en el centro de la sala. Súbete a ella y verás otro orificio en llamas que tendrás que examinar.



Hecho esto, las llamas del nivel inferior que custodian el pedestal desaparecerán.



Ahora podrás recoger las reglas de SENET. Con éstas podrás acceder al otro lado de la sala en la que encontraste el juego de mesa y verás una secuencia que te indica el camino. Sigue las instrucciones de la secuencia y, una vez allí, en el menú de opciones, podrás acceder a las reglas del minijuego. A tu izquierda verás cuatro pequeñas barras blancas...



... que debes pulsar y que determinan el número de movimientos que realizarán las piezas de colores. Para mover la pieza de un determinado color, solo tienes que pisar la baldosa de mismo color.



Una vez termines el juego se abrirán dos huecos en el suelo, desciende por uno de ellos.



En la nueva habitación dispara a los murciélagos y ve hacia la puerta que se encuentra al otro lado. Pero ten cuidado de no caer.

Allí encontraras otra pieza de SENET y dos grandes martillos. Debes tirar de la pieza hasta colocarla debajo de los martillos...



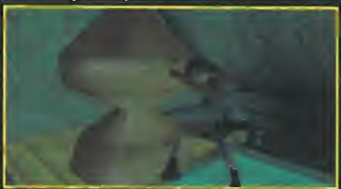
... acciona la palanca y éstos harán que la pieza estalle. Descubrirás la primera pieza *Ba Cartouche*.



Recógela y abandona la sala, date la vuelta y desciende al siguiente nivel. Continúa hasta llegar al otro lado: bien mediante las cuerdas o escalando las paredes, el camino hacia la siguiente pieza se encuentra tras un pequeño túnel en el que, de nuevo, encontraremos otra pieza de SENET.



Procediendo de la misma manera, arrastra la ficha hasta los martillos pilones y rómpelos.

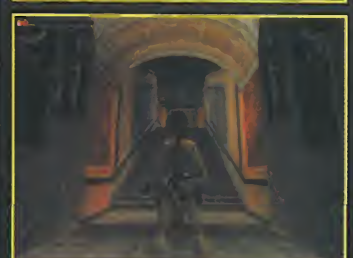


Ahora recoge otro trozo del *Ba Cartouche*.

*che.* Vuelve a la sala principal y usa el *Ba Cartouche* en la puerta este. Termina con los perros que aparecen a tu encuentro y entra en la habitación. Allí hay otra pieza de SENET. Debes destruirla igual que antes... pero existe un pequeño problema: las baldosas emanan fuego y nos impiden arrastrar la ficha sin sufrir daños. Debes accionar la palanca que se encuentra a la derecha de la habitación...



... que temporalmente apagará las llamas y nos dejará arrastrar la ficha hasta los martillos y recoger el *Ra Cartouche* —que nos abre la puerta Oeste—.



Sube las escaleras y en la siguiente habitación dirígete a la derecha a toda velocidad —ya que te persigue una bola de fuego que, si entra en contacto con Larita, te dejará muy perjudicada—.



Una vez allí verás una palanca: acciionala y desatarás el espíritu del agua, que terminará con la gran bola de fuego.



Liberados del fuego, aprovecha para recoger *Medipacks* de los laterales de la habitación y vuelve a la sala de las tres cuerdas.

Colócate en la entrada de ésta y salta hasta la tercera cuerda. De allí vete a la puerta de la izquierda y cruza la habitación.



Salta a la barra y sube al siguiente...



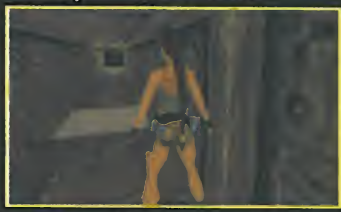
... nivel y enciende una bengala. Verás una palanca, actívala y sube de nuevo al nivel superior —habrás activado una plataforma que te da acceso a la antorcha—. Vuelve a la sala de las tres cuerdas y coloca la antorcha sobre el pebetero.



Regresa al nivel inferior de la anterior habitación y enciende los dos pebeteros que se encuentran en los laterales.



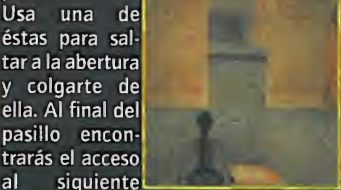
Ahora se ha abierto un acceso secreto en el centro de la habitación. Baja con cuidado y atraviesa el corredor.



Recoge todo lo que puedas de la sala y sal rápidamente por el acceso abierto en la entrada de la habitación —evitando todo lo posible a los escarabajos—.

Una vez hayas atravesado el siguiente corredor llegarás a una sala con dos rampas y una pequeña abertura en la pared.

Usa una de éstas para saltar a la abertura y colgarte de ella. Al final del pasillo encontrarás el acceso al siguiente nivel.





# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

## GUARDIAN OF SEMERKET

él y gira a la derecha. Verás otro túnel más por el que debes arrastrarte hasta llegar a una sala en la que hay una manivela.



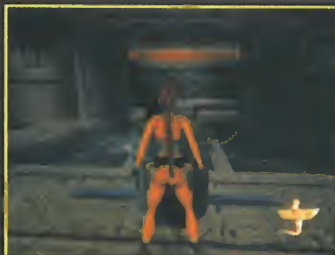
Acciónala rápidamente: abrirá una puerta situada en el fondo de la sala.



Para llegar hasta ella debes de saltar de plataforma en plataforma —lo más rápido posible antes de que se cierre—, deslízate por debajo y llega hasta un altar donde encontrarás el *Golden Vases*.



Deslízate por la pared hasta llegar a la parte inferior.



Ve hacia el gran pilar que sostiene la plataforma donde se encuentra la manivela. Destrás, hay una salida que te lleva de nuevo a la plataforma de la manivela.



Regresa por el túnel a la habitación donde encontraste la maqueta. En una de las paredes verás un triángulo dorado. Coloca el *Golden Vases* en el centro y la magia hará el resto. Esto que has hecho acciona un mecanismo mediante el cual se abre una de las pirámides de la maqueta.



En su interior encontraras la *Guardian Key*, que debes usar colocándola en la pared. Así abrirás una nueva puerta en el suelo de la sala.



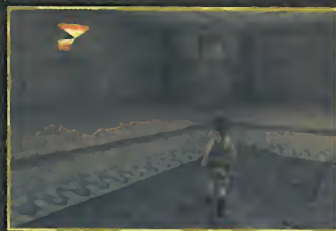
Baja por el hueco abierto con cuidado. Éste te conduce a un pasillo donde al final te encontrarás de bruces con una palanca y una puerta cerrada.



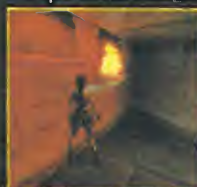
Acciona la palanca y se abrirá la puerta. De su interior surgirá una *bestia parda* —es una especie de búfalo peleón—. Esquivalo y entra por la puerta de la que salió... ¡Date prisa!



Recorre el pasillo hasta una estancia en la que debes encontrar una antorcha. Busca en el interior de un hueco en la pared... no es difícil.



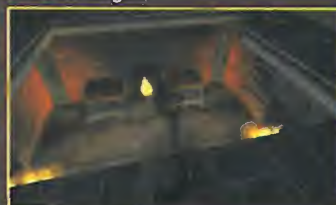
Con la antorcha conseguida, vuelve al principio del pasillo donde encontrarás un pebetero que debes encender.



Una vez encendida regresa a la sala donde encontraste la antorcha y prende fuego a otras dos que hay situadas a los lados. Esto abrirá una puerta secreta. Recorre el pasillo hasta llegar a otra habitación... recoge el *goodie* y regresa de nuevo al lugar donde hallaste la palanca. Una vez allí verás un pasillo al fondo a la derecha y, en el techo, una pasarela de la que colgarte.



Recorre el pasillo colgado del techo hasta llegar a la altura de un túnel en la pared, al que tendrás que trepar. Recorre el pasillo y, al final de éste, llegarás a una habitación en la que hay cuatro bocas de fuego...



... que debes inspeccionar dos veces cada una. Hecho esto, la habitación empezará a llenarse de escarabajos. Es el momento de *huir por patas*... por donde has venido. Sal al pasillo principal y dirígete a la puerta cerrada a la izquierda.



Debes abrirla con la ayuda del búfalo. Para conseguirlo, colócate a uno de los lados de la puerta y la *bestia parda* hará el resto. Este nuevo acceso conduce a una sala donde debes accionar tres pulsadores. De nuevo necesitarás la ayuda del búfalo para accionarlos.



Una vez pulsados todos se abrirán dos puertas al fondo de la habitación. Debes de salir por la de la izquierda.



Recorre el pasillo y al final de éste encontrarás la ansiada puerta que te conduce al próximo nivel.

Entra por un agujero que hay en el suelo.



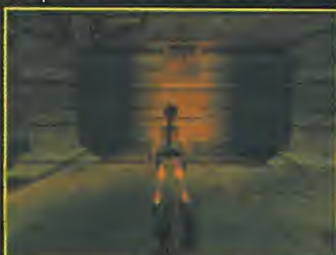
Llegarás a un pasillo que debes recorrer —teniendo cuidado con las trampas—.



Al final de éste resbalarás hasta caer en una habitación con una gran maqueta en el suelo.



Obsérvala detenidamente y vete hacia la izquierda.



Verás un túnel en la pared: trepa hasta



# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

## DESERT RAILROAD

Acciona la palanca que abre la puerta del vagón...



... salta al siguiente vagón, recórrelo buscando munición y vida matando a todos los enemigos que te encuentres en tu camino.



Continúa recorriendo el tren: al llegar al segundo vagón serás atacado por dos Ninjas...



... súbete por los techos de los vagones en busca de vidas y armamento.



Al llegar a un vagón cubierto con una

lona verde, cuélgate del lateral y deslízate para llegar hasta el otro lado.



Avanza hasta el último vagón. Por el camino te encontrarás con varios Ninjas que debes eliminar si no quieres que lo hagan ellos primero.



Ya en el último vagón –en el lateral de éste– encontrarás una palanca que te será muy útil en el futuro. Regresa de nuevo a los anteriores vagones y explora todos sus rincones... ya que usando la palanca encontrarás dependencias secretas con numerosas armas.



Vuelve a la cabecera del tren. Una vez en el primer vagón...



... debes de accionar la palanca para que los vagones se suelten del tren. En ese momento habrás terminado el nivel.

## ALEJANDRIA

Entra en el túnel y mata a los escorpiones. Sube las escaletas hasta llegar a la plaza del pueblo.



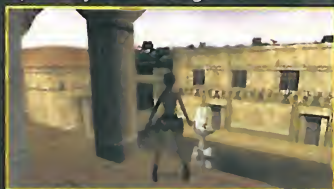
Registra los edificios y deshazte de todos los guardias.



Entra en el edificio principal. Sube las escaleras y allí te encontrarás con un viejo amigo.



Puedes recoger munición y una útil mira telescópica. Sal por el balcón, ve a la izquierda y mata a los guardianes.

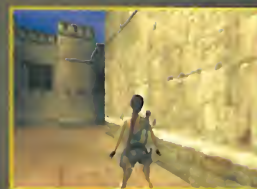


Salta a la cornisa –desde donde te disparaban antes– y, desde allí, verás un tirador que debes pulsar...



... y que te abre un armario que contiene un Medipack. Una vez realizada esta acción, sal y gira a la derecha, ve calle abajo y *tuerce* otra vez a la izquierda para buscar el acceso que te debe llevar hasta el siguiente nivel.

En esta fase debes tener especial cuidado con los incordiosos enemigos que te disparan, ya que a pesar de no ser muy complicados, si tienen la suficiente *mala baba* como para rebajarnos la energía considerablemente.



Busca una puerta sobre la que reza la frase Egyptian Adventure.



Ya estás preparado para el próximo nivel.

## COASTAL RUINS

Entra en la llamada *Aventura* y recórrela. Verás una gran sala con un espejo en la parte Derecha...



... presta atención al espejo ya que te dará la clave de cómo llegar hasta la ballesta. Una vez que la cojas, busca la galería de tiro. Combina la ballesta con la mira telescópica que encontraste anteriormente. Para desactivar los pinchos debes tardar el menor tiempo posi-

ble en superar la prueba. Una vez desactivadas, recoge una moneda y abandona la habitación por el hueco de la pared.



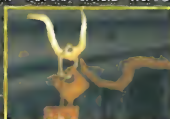
Ahora dirígete a la sala donde se encuentra el mago de la serpiente y usa la moneda. Verás una secuencia en la que aparece una cuerda por la que debes subir



si quieres conseguir una barra y un garfio –que encontrarás colgado en una de las paredes–.



Cuando los hayas conseguido regresa a un lugar cercano a la entrada de la Egyptian Adventure: allí verás unas llaves que debes coger utilizando la barra combinada con el garfio. Una vez en tu



poder –las llaves–, abandona la casa y gira a la derecha. Estás de nuevo en la calle. Entra por la puerta que hay a *mano derecha* y baja las escaleras.



Al otro lado del agua hay una abertura, entra en ella y sube el muro. Ahora te encuentras fuera de la Aventura. Sigue andando



hasta encontrar la entrada a otro de los templos y dos esqueletos. Usa las llaves que recogiste antes...

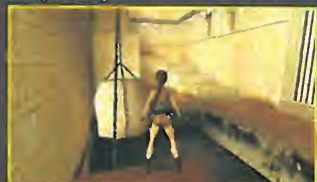


# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

## CATACOMBS

Corre a través del pasillo y entrarás en una habitación donde tienes que girar a la derecha. Métete por la puerta donde verás dos escaleras: en lo más alto hay un botón enorme. Púlsalo y regresa a la entrada el nivel y, una vez allí, dirígete hacia la fase Coastal Ruins.

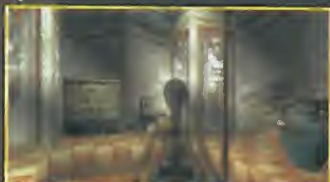
Baja las escaleras y recoge la antorcha que debes usar para quemar la cuerda que sujeta la gran bola de piedra. Cuando ésta caiga se abrirá un hueco en el suelo por el que debes descender.



Verás una puerta cerrada. Para abrirla solo tienes que usar la barra. Recorre el pasillo y dirígete hacia el final. Trepa por la barra -llegarás a una habitación marrón-, sal y volverás a las catacumbas. Retorna a la habitación donde encontraste el botón...



... empuja el pilar que hay allí en dirección a la otra habitación. Cuando lo coloques en la posición idónea, saldrán unos fantasmas y se abrirá una puerta. Entra por ella -teniendo mucho cuidado de no caer por el agujero- y ve hacia la habitación que hay a la derecha. Lleva a los fantasmas hasta la estatua en forma de cruz y dejarán de atacarte. Regresa a la sala donde viste la barra de bambú y baja...



... avanza por el pasillo hasta que veas una palanca, acciónala y contemplarás cómo se retiran las paredes descubriendo una gran sala.



Tendrás que saltar de cuerda en cuerda para llegar a la plataforma que hay al fondo de la habitación.



Una vez a salvo, baja las escaleras hasta el nivel inferior. Ve hacia la derecha y trepa por un agujero en la pared.



Sube las escaleras, recoge todo lo que encuentres y entra en un agujero por el que te deslizarás hasta el agua. Para salir del lago trepa a las escaleras más cercanas.



Una vez arriba, salta de plataforma en plataforma hasta llegar a la palanca...



... acciónala y verás cómo se mueven unos bloques de piedra. Salta hacia ellos hasta la plataforma en la que hay una vasija. Aquí verás unas barras en el techo de las que debes colgarte para cruzar la sala y llegar hasta otra plataforma donde debes accionar otra palanca.



A la vez que la accionas, verás de nuevo que se mueven unos bloques: liberarás un fantasma que te atacará. Para librarte de él, salta al agua y nada hasta una habitación subterránea en la hallarás un extraño altar.



Regresa a las primeras escaleras y, desde allí, salta a la plataforma central.



Elimina a los esqueletos y dirígete hacia los bloques que moviste antes.



Salta de uno a otro hasta llegar a una especie de arco de piedra. Atraviésalo y cuélgate de la pared deslizándote lateralmente hasta llegar a otra plataforma. Una vez allí verás un pasillo...



... recórrelo y al final hallarás una sala en la que hay un pilar en el centro. Sobre éste verás un altar con un tridente.



Recoge el tridente y ve hacia una de las plataformas que flanquean el pilar donde encontrarás unas escaleras de mano. Sube por ellas y llegarás a otra sala con un segundo tridente.



Mata a todos los esqueletos que te vayas encontrando por el camino. Trepa por la barra que hay en el centro de la sala hasta llegar a lo más alto. Sigue por el túnel y dirígete al principio del nivel. Elimina a los esqueletos y deslízate por la barra. Corre a la zona más alejada de la habitación y detente cuando te encuentres cerca del agua.



A tu derecha debes ver una escalera de mano que conduce a un hueco en la pared. Trepa y bajas las escaleras. Abajo coge la primera a la izquierda ¡corre...!



... y a continuación gira a la derecha. Hacia la mitad -a mano derecha-, verás una diminuta sala...



... y en una de sus paredes una escalera de mano por la que debes ascender. Una vez arriba, salta de plataforma en

plataforma, matando a los esqueletos hasta llegar al fondo de la habitación donde hallarás, de nuevo, una escalera de mano.



Una vez arriba encontrarás el tercer tridente. Recógelo, cruza la sala y utiliza la cuerda para saltar al pilar que hay a la izquierda. Una vez allí, sube por la...



... barra y llegarás a una habitación donde descansa el cuarto y último tridente. Abandona la sala ascendiendo por la escalera que tienes al fondo -detrás del lugar donde encontraste el tridente-.



Verás un pasillo: llega hasta el final y aparecerá una puerta cerrada. Utiliza la barra para abrirla y repite el proceso con la siguiente puerta...



... que da acceso a Coastal Ruins.



Vuelve al lugar donde comenzó la fase y desciende por la barra y salta por la cuerda como antes. Baja y corre hasta el final de la habitación, baja las escaleras y entrarás en el Templo de Poseidón...

**En el próximo número Lara pone en juego su vida para alcanzar el legendario Templo de Poseidón donde descansan bajo las aguas nuevas reliquias que deben guiar nuestro camino. ¡Tiembra Seth!...**



## Pequeños Guerreros

Disfruta en casa de esta original película del creador de los Gremlins...

### Todas las armas

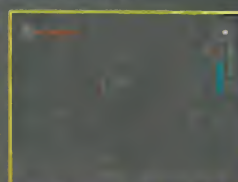


Introduce el siguiente código como contraseña TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, X, CUADRADO y X.

### Munición infinita

Pulsa TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, X, TRIANGULO y CUADRADO en la pantalla de password y conseguirás munición ilimitada.

### Invencibilidad



Introduce en la pantalla de password CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, X e Y. Ya eres completamente invencible.

### Elegir nivel

Gorgon - X, X, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, X, CIRCULO y X.

Dimensional Temple - CUADRADO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO y X.

Floating Fortress - CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO y X.

Spirit Bog - TRIANGULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO y X.



Canyon Village - X, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, X, TRIANGULO y X.

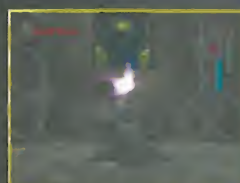
Creepy Caverns - CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO y X.

Space Ship - CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO y X.

Hall of Patriots - TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO y X.

Graveyard - X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, X, X y CUADRADO.

Nuclear Mine - CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, X y CUADRADO.



Launch Center - CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, X y CUADRADO.

Ulhaden Fier - TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, X y CUADRADO.

Garrison - X, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, X, CUADRADO y CUADRADO.

Inner Sanctum - CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO y CUADRADO.



## Ape Scape

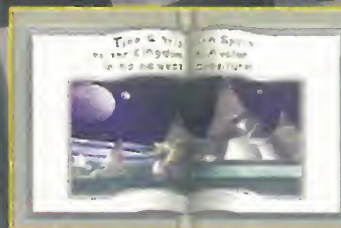
### 99 Balas explosivas



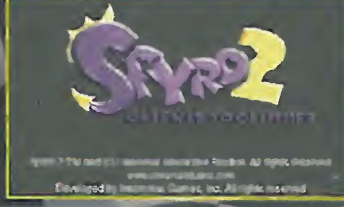
Para conseguir 99 balas explosivas haz una pausa en el juego y pulsa: R2, ABAJO, L2, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, DERECHA e IZQUIERDA... ¡Ya son tuyas!

## Crash Team Racing

### Juega con el Dragoncito Spyro



Para poder jugar con la ayuda de Spyro 2o mantén pulsado L1 + R1 y pulsa ABAJO, CIRCULO, TRIANGULO y DERECHA en la pantalla del título / Juegos nuevo.



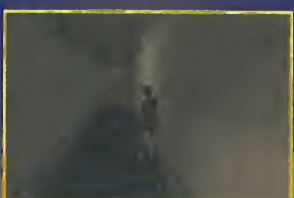
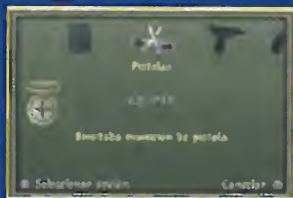




## Tom Raider The Last Revelation

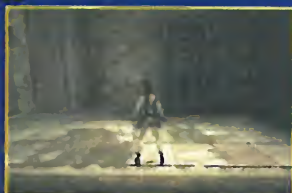
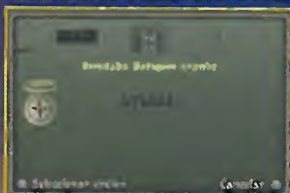
Lara vuelve a las andadas y, al margen de sus nuevos saltos, curvas y aventuras, nos trae más y más trucos para hacer las cosas más fáciles. Anotad con esmero...

### Elegir nivel

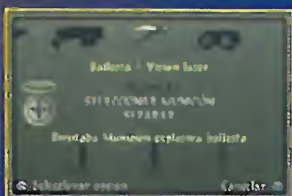
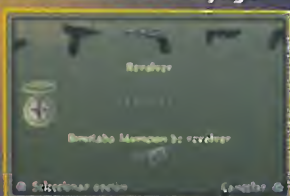
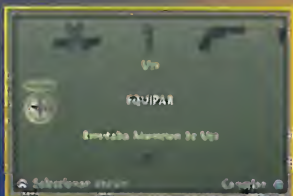


Haz que Lara mire hacia el norte. Entra en el inventario y fíjate en la brújula: si ésta no es transparente significa que Lara no está correctamente situada. Una vez que lo consigas, ve a la opción Cargar y pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + ARRIBA, y a continuación TRIANGULO. Cierra el inventario para pasar al próximo nivel.

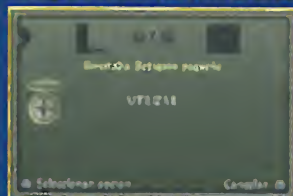
### Todas las armas



Haz que Lara mire hacia el norte. Entra en el inventario pulsando ESC y fíjate en la brújula: si ésta no es transparente, significa que Lara no está correctamente situada. Colócate sobre los medipack grandes y mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + ARRIBA y después TRIANGULO, a continuación vuelve al juego.



### Objetos ilimitados



Haz que Lara mire hacia el norte. Entra en el inventario pulsando ESC y fíjate en la brújula: si ésta no es transparente, significa que Lara no está correctamente situada. Colócate sobre los medipack pequeños y mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + ABAJO. A continuación pulsa TRIANGULO.

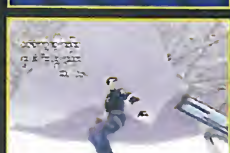
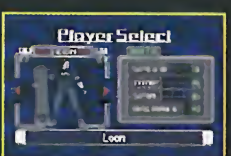
### Encuentra el norte



Para situar a Lara mirando hacia el norte. La manera mas sencilla consiste en comparar con la brújula -pulsas Esc- nuestra posición, salir al juego y en función de nuestra orientación, mirar si hay algún bloque colocado al norte. Súbete a él y la brújula será transparente.

## Trick'n Snowboarder

### Personajes de Resident Evil

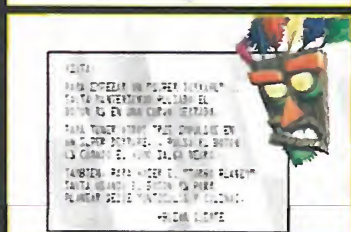


Pulsa TRIANGULO, TRIANGULO, X, X, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO y CIRCULO en la pantalla de título. Entra en el modo free -estilo libre- y pulsa L2 o R2 en la pantalla de seleccionar personaje para escoger entre Leon, Claire o algún zombie.

## Spyro 2

### Juega con Crash y sus karts...

Para poder jugar la demo de «Crash Team Racing», sólo tienes que llevar a cabo esta combinación: L1 y R2 a la vez. Entonces pulsa CUADRADO y saltarás a la demo.





## Age Of Empire II

Pulsa Enter durante el juego y te aparecerá un cuadro de diálogo. Introduce cualquiera de los códigos siguientes.

**1000 piedras más** **1000 unidades extra de madera**



Para conseguir mil piedras introduce **ROCK ON** como clave en el cuadro de diálogo.



Para conseguir un extra de madera introduce **LUMBERJACK**.



**Dinero extra**



Consigue mil monedas de oro utilizando **ROBIN HOOD** como clave.

**Extra de comida**



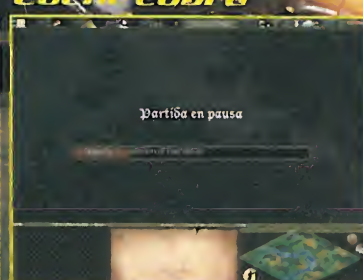
Con **CHEESE STEAK JIMMY'S** conseguirás mil unidades más en el casillero de la comida.

**Mapa completo**



Para ver el mapa sin sombras solo debes utilizar **MARCO**.

**Coche cobra**



Utiliza **HOW DO YOU TURN THIS ON** para conseguirlo.

**Ganar al instante**



Con **YOU WIN** ganarás las partidas de una manera fácil, rápida y eficaz.



**Homo Erectus**



Si introduces **I LOVE THE MONKEY HEAD** aparece un curioso personaje en pantalla...

## Mortyr

Utiliza los siguientes códigos como contraseñas:

**Mostrar fps**



Para mostrar los fotogramas por segundo en pantalla, teclea **.did** en la pantalla de *password*.

**Apuntar automáticamente**



Utiliza como contraseña **aim on**. Para desactivar esta opción, teclea la clave **aim off**.

## Rally Championship

El mejor juego de Rallyes para PC tiene opciones ocultas realmente interesantes.

**Modo A8 disponible**



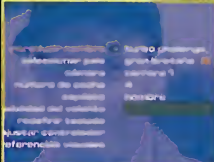
Introduce como nombre del cuarto jugador **world class** y dispondrás de una nueva modalidad de juego.

**Cirren WRC**



Para conseguir este coche, introduce **max power** como nombre del cuarto jugador.

**Modo A8 disponible para un solo jugador y contrarreloj**



Si introduces **turbo challenge** como nombre del cuarto jugador, podrás competir en este nuevo modo.



## South Park

La serie de televisión sigue alumbrando juegos que, en muchas ocasiones, se valen de la popularidad de los personajes para no aportar nada nuevo. Eso sí, trucos siguen teniendo.

### Activar Trucos



Para activarlos pulsa con el ratón sobre la esquina inferior izquierda en la pantalla de opciones.

### Enemigos cabezones



Si quieres ver a tus enemigos con la cabeza gigante, sólo tienes que usar EGOTRIP como contraseña.

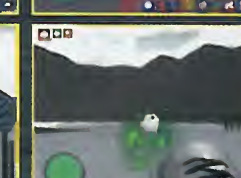
### Modo Dios



Para ser invencible solo tienes que utilizar BEEFCAKE como contraseña...



### Todas las armas y munición ilimitada

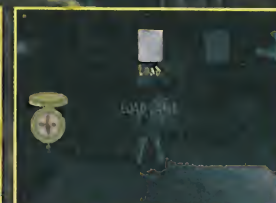
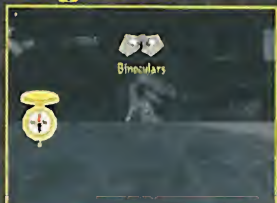


SWEET es la contraseña de tienes que aplicar si quieres tener todas las armas y munición ilimitada.

## Tomb Raider The Last Revelation

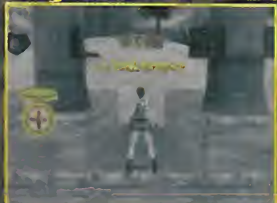
Egipto, arena, malos, buenos, disparos y... Lara.

### Elegir Nivel



Haz que Lara mire hacia el norte. Entra en el inventario pulsando ESC y fíjate en la brújula: si ésta no es transparente, significa que Lara no está correctamente situada. Una vez que lo consigas, ve a Cargar partida y presiona H+E+L+P. Cierra el inventario para pasar al próximo nivel.

### Objetos Ilimitados



Haz que Lara mire hacia el norte. Entra en el inventario pulsando ESC y fíjate en la brújula: si ésta no es transparente, significa que Lara no está correctamente situada. Colócate sobre los medipack pequeños, presiona G+U+N+S, y a continuación vuelve al juego.

### Todas las armas



Para conseguir todas las armas entra en el inventario, abandónalo y vuelve a entrar de nuevo. Sitúate sobre los medipacks grandes y pulsa W+E+L+P+O+N+S, suelta las teclas y regresa de nuevo al juego. La próxima vez que entres tendrás todas las armas.

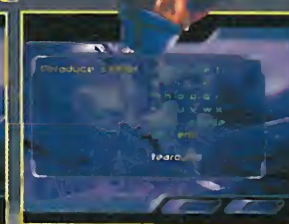
### Encuentra el norte

Para situar a Lara mirando hacia el norte, la manera más fácil es subir o saltar hacia un bloque que esté en esa dirección. Entra en el inventario y la brújula será transparente, esto indica que la posición es correcta.

## Trick Style

No me des la vuelta que no veo nada...

### Ganar siempre



Con TEAROUND ganarás aunque quedes el último...

### Todas las copas ganadas



Si escribes CITYBEACONS serás el vencedor de todos los torneos.

### Sin límite de tiempo

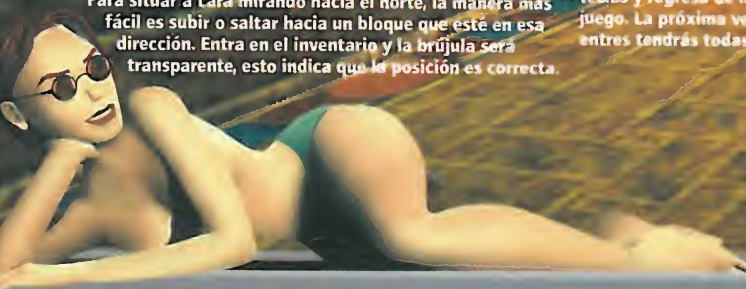


Ahora tendrás tiempo ilimitado en la carrera si introduces IWISH.

### Cabezones



Con INFLATEDEGO, disfrutarás de unos personajes muy cabezones.





## Vigilante 8

Los coches más borricos del mundo se buscan algunas artimañas para hacernos más fáciles las cosas.

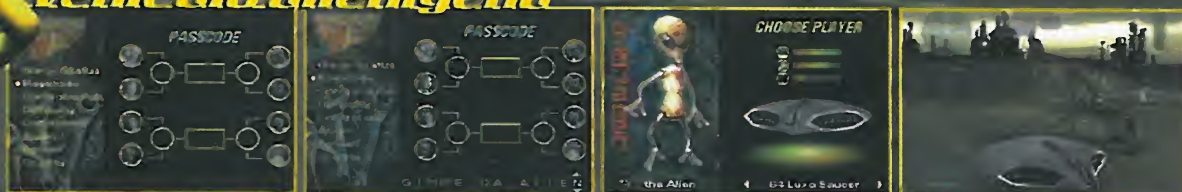
### Todas las coches menos el alienígena



Si usas como contraseña **GANGS UNLOCKED** podrás utilizar cualquier coche de los disponibles.



### Vehículo alienígena



Utiliza como contraseña **GIMME DA ALIEN**.

### Modo Dios



Para ser invisible ante los enemigos introduce **LIVING FOREVER**.

### Ruedas grandes



Para conseguir vehículos con ruedas gigantes: **MONSTER WHEELS**.

## A Bug's Life

Pixar, los responsables de Toy Story, siguen viviendo de las rentas de su película. Este nuevo juego es una muestra de ello.

### Elegir nivel



Selecciona ant hill en la pantalla principal. Luego mantén pulsado **C-ARRIBA + C-ABAJO + C-IZQUIERDA + C-ARRIBA + Z y R**. Una flecha aparecerá al fondo de la pantalla.

### Invencibilidad

Knowing Hopper is a bird. Fik must drive Hopper towards a real live bird on the other end of the canyon.

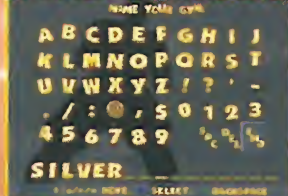
Mantén pulsado **Z + R + L** cuando aparezca la descripción del nivel que vamos a jugar. Pero la invencibilidad sólo dura mientras jugamos en esa fase...



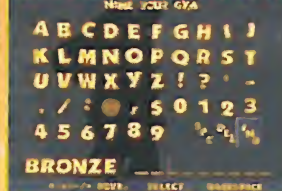
## Ready 2 Rumble

Las tortas de este juego saben mejor cuando tenemos las espaldas guardadas con un truquito, *password* o derivado.

### Silver Class Boxers



### Boxeadores de bronce



Entra en el modo Championship usando el nombre de **SILVER**. Abandona este modo y entra en el Arcade: ahora podrás elegir a Bruce Blade.

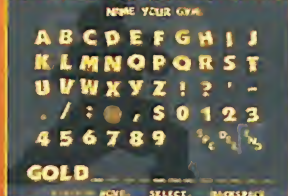
Entra con el nombre de **BRONZE** en el modo Championship y verás qué cosas más bonitas salen en pantalla.

### Championship Class Boxers



Entra con el nombre **CHAMP** en el modo Championship. Sal de allí y entra en el modo Arcade para seleccionar a Damien Black.

### Gold Class Boxers



En el modo Championship entra con el nombre **GOLD**. Sal del modo Championship y entra en el Arcade, así podrás escoger al peligroso Nat Daddy.



## Diddy Kong Racing

El aprendiz de Donkey Kong se lo monta con sus amigos y unos cuantos karts...

### Introducir códigos



Entra en Code List.

Con **FOUR WHEEL DRIVE** tendrás cuatro ruedas directrices.

### Teenweenies



Jugadores Pequeños.

### Whoo! Whoo!



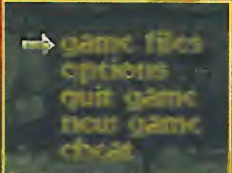
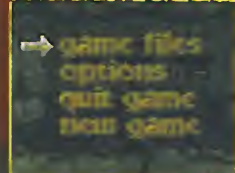
Ver créditos del juego.



## Hexen

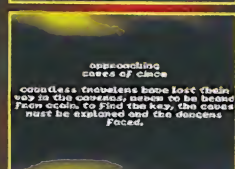
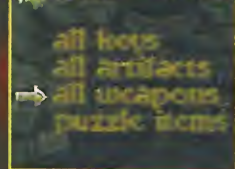
Golpes y golpes con sabor mágico a bárbaros, magos y Amazonas...

### Modos trucos



Mientras juegas haz una pausa en el juego y pulsa **C-ARRIBA**, **C-ABAJO**, **C-IZQUIERDA** y **C-DERECHA**. La pantalla de trucos aparecerá. Entra en el menú y utiliza los códigos siguientes:

### Todas las armas



**C-DERECHA**, **C-ARRIBA**, **C-ABAJO** y **C-ARRIBA**. Con todos estos trucos podrás saltar de nivel, obtener todas las armas e items.

### Más trucos

Modo Dios ..... **C-Izquierda**, **C-Derecha** y **C-Abajo**  
Energía a tope ..... **C-Izquierda**, **C-ARRIBA**, **C-ABAJO** y **C-ARRIBA**  
Niveles ..... **C-Izquierda**, **C-Derecha**, **C-Derecha**, **C-Abajo** y **C-ARRIBA**

Selecciona **COLLECT**, entonces verás aparecer un menú en el que introduciendo estas combinaciones conseguirás nuevos trucos:

Todos los artefactos ..... **C-Arriba**, **C-Derecha**, **C-Abajo** y **C-Arriba**  
Todas las llaves ..... **C-Abajo**, **C-Arriba**, **C-Izquierda** y **C-Derecha**  
Puzzle e Items ..... **C-Arriba**, **C-Izquierda**, **C-Izquierda**, **C-Izquierda**, **C-Derecha**, **C-Abajo** y **C-Abajo**





## Papyrus

En la pantalla principal elige la opción código e introduce los siguientes passwords para escoger nivel. Dependiendo de si escoges al chico o a la chica tienes que teclear uno u otro.



INICIO  
→ OPCIONES  
UBI KEY

→ CÓDIGO  
MÚSICA  
SONIDO  
CREDITOS  
VOLVER



## MR. Nutz

Esta ardillita está como loca con su versión coloreada, después de unos años saltando en blanco y negro...



En la pantalla principal elige la opción **clave** e introduce los siguientes códigos para escoger nivel.



NIVEL 2: DDMMNN

NIVEL 3: NNRRGG



NIVEL 4: CELLRS



NIVEL 5: JJMPPR

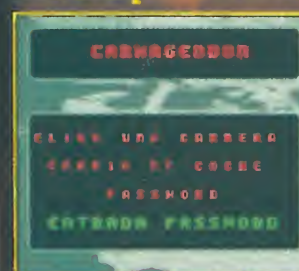


NIVEL 6: SWTCH

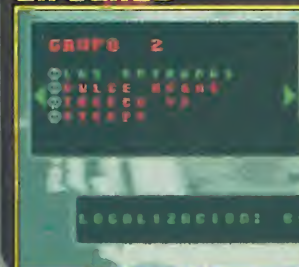
## Carmageddon

Si quieres descubrir todos los coches y circuitos de los que dispone el juego tan solo tienes que introducir como contraseña

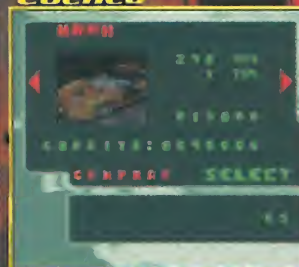
**0Z6SZD[CALAVERA]V.**



## Circuitos



## Coches



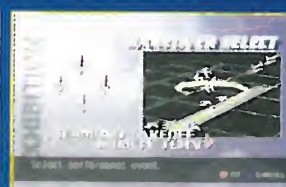
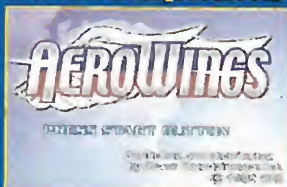




## Aerowings

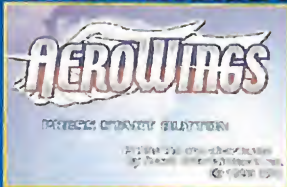
Dreamcast no podía ser menos que otros sistemas y se ha hecho con un simulador-arcade con aviones supersónicos...

### Bonus Options

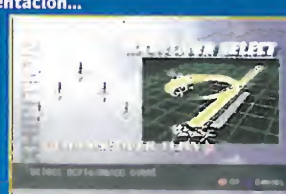
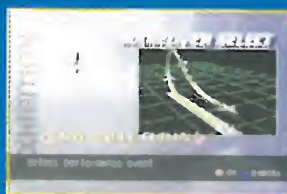


Introduce TASCAS como nombre: ahora podrás acceder a diferentes opciones extras para la carlinga y el HUD.

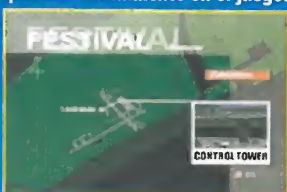
### Activar Niveles de exhibición



Presiona a la vez L y R cuando aparezca Start en la pantalla de presentación...



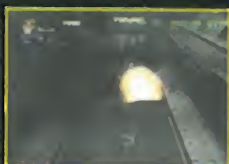
... además de esos nuevos niveles accederemos a otros extras que no aparecen inicialmente en el juego.



## Millenium Soldier: Expendable

Esta batallita futurista con ciertos toques estilo «Loaded» nos ha gustado...

### Vidas adicionales Granadas



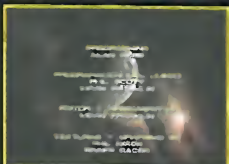
Haz una pausa y presiona A, B, X, Y, L, R, Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha.

### Saltar al siguiente nivel Escudo



Pulsa Y, Y, X, X, L, R, Abajo, Abajo, Arriba y Arriba.

### Victoria instantánea

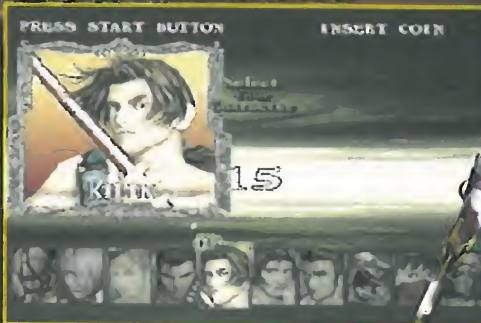


Presiona L, R, L, R, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y y X.

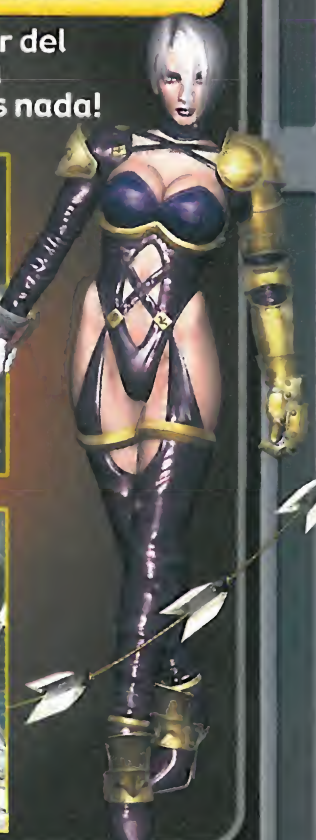
## Soul Calibur

¿Qué podemos decir del juego de lucha de la temporada?... ¡Pues nada!

### Trajes adicionales



Presiona Y mientras seleccionas a tu luchador.





# Listas de éxitos

## Por sistemas



### Playstation

- 1 Final Fantasy VIII  
Squaresoft
- 2 Dino Crisis  
Capcom
- 3 Metal Gear Solid  
Konami



### Nintendo 64

- 1 World Driver Champ.  
Midway
- 2 The Legend of Zelda  
Nintendo
- 3 Super Mario 64  
Nintendo



### Game Boy Color

- 1 Mr. Nutz  
Infogrames
- 2 The Legend of Zelda DX  
Nintendo
- 3 A Bugs Life  
Disney Interactive



### Dreamcast

- 1 Soul Calibur  
Namco
- 2 Sonic Adventure  
Sega
- 3 Sega Rally 2  
Sega



### PC

- 1 C&C: Tiberian Sun  
Electronic Arts
- 2 Homeworld  
Havas Interactive
- 3 Rally Championship  
Magnetic Fields



### Nuestro nº 1

### Soul Calibur

No podía ser de otra forma, todo el mundo está como loco con el nuevo programa de Namco, y nosotros no íbamos a ser menos que nadie. Y es que este juego ha encandilado a todos los buenos jugadores y se ha colocado en lo más alto de nuestra lista gracias a las cartas que habéis enviado... seguid así.

## Por países



### E.E.U.U.

1

Gran Turismo 2  
Sony



### Japón

1

Gran Turismo 2  
Sony



### Inglaterra

1

Fifa 2000  
EA Sports

## Vuestro Top 10



Sube



Baja

Se mantiene



Nueva entrada



1

### Soul Calibur

Namco

PC PSX N64 GBC DC



2

### Final Fantasy VIII

Squaresoft

PC PSX N64 GBC DC



3

### C&C: Tiberian Sun

Electronic Arts

PC PSX N64 GBC DC



4

### Homeworld

Havas Interactive

PC PSX N64 GBC DC



5

### Dino Crisis

Capcom

PC PSX N64 GBC DC



6

### Rally Championship

Magnetic Fields

PC PSX N64 GBC DC



7

### World Driver Champ.

Midway

PC PSX N64 GBC DC

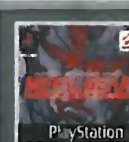


8

### Metal Gear Solid

Konami

PC PSX N64 GBC DC



9

### Sonic Adventure

Sega

PC PSX N64 GBC DC



10

### Jet Force Gemini

Rare/Nintendo

PC PSX N64 GBC DC



Participa y consigue tu gorra exclusiva de **JUEGOS & Cia.**

Elige los mejores juegos y entra en el sorteo de 25 gorras cada mes.



El mueble diseñado por AM#4 está en la línea de sus anteriores producciones. Cómodo, ocupa poco espacio y llama la atención lo bastante como para atraer jugadores ávidos de emociones fuertes.

**Arcade**

47

HEALTH

En Chicago nos encontraremos con todo tipo de obstáculos. Para llegar hasta los diferentes hospitales tendremos un copiloto a nuestras órdenes.

"Next turn left."

92

HEALTH

Al empezar tenemos un tiempo establecido que es la vida que le queda al paciente —así de crudo—. Si sufrimos algún percance... ¡caput!

# EMERGENCY CALL AMBULANCE

## Aprieta Manolo, que no llegamos

En los últimos meses estamos asistiendo a un derroche de originalidad a la hora de afrontar un género tan cerrado como el de la conducción. Pero la compañía nipona, bajo su sello *Sega Professional*, ha creado un juego con un rol nunca visto anteriormente.

**S**i «Crazy Taxi» supuso todo un esfuerzo de imaginación y diversión por parte de Sega, el juego que nos ocupa sorprenderá a propios y extraños por su exquisita jugabilidad y por la fantástica ambientación.

«Emergency Call Ambulance» nos pone a los mandos de una ambulancia en la ciudad de Chicago donde tendremos que realizar diferentes misiones. Estas llegarán previa visión de una *intro* que nos relata los acontecimientos ocurridos en un terrible accidente, un acto terrorista o cualquier otro desastre típico de una ciudad americana. Por lo que hemos podido jugar, el parecido de este título con «Crazy Taxi» es más que sospechoso, al principio, aunque después las distancias aumentan.

«Crazy Taxi» es la locura hecha videojuego: miles de derrapes, saltos, conducción temeraria y un montón de clientes a los que contentar. Sin embargo, «Emergency Call Ambulance» muestra la cruda realidad de los servicios médicos de urgencias en una ciudad llena de problemas, con un desarrollo más tranquilo aunque con un ritmo más trepidante gracias a la fantástica ambientación de la ciudad y la tensión de los accidentes. Cuando empezamos la partida tenemos que trasladar a un herido al hospital preconfigurado por la recreativa. Mientras, nuestro copiloto nos irá dando instrucciones de los caminos a seguir y, para poner las cosas más difíciles, debemos evitar el tráfico, otros accidentes y



Antes de empezar la fase, veremos una pequeña *intro* con los accidentados acontecimientos ocurridos...

desastres parecidos para impedir que nuestro paciente se ponga peor de lo que ya está... Para terminar, hacemos un ruego desde Juegos & Cia.: pedimos encarecidamente a Sega que saque una versión de este «Emergency Call Ambulance» para Dreamcast, ya que en algunos momentos se vuelve más divertido que el mismísimo «Crazy Taxi». ¡Chssst!... Ahora que nadie nos escucha, creemos que Sega ha tenido en cuenta nuestro consejo y pronto los privilegiados poseedores de una DC jugarán a pilotar ambulancias...

Nacho

«Emergency Call Ambulance» muestra un aspecto gráfico similar al de «Crazy Taxi», aunque, no llega a su locura y velocidad. En términos de diversión son muy similares.





# Técnico

## Pedazo PC

Quiero comprarme un Pentium III 600 Mhz, con 128 MB de RAM y DVD 6X, lo que no está tan claro es la tarjeta gráfica que voy a elegir. Había pensado en alguna de las siguiente lista, aunque si sabéis de otras que rondan los treinta billetes también me interesa: ATI Rage Fury 32 MB TV OUT, ATI Rage Magnum 32 MB AGP, 3dfx Voodoo 3 3000 PCI o Matrox G-400 Dual 32 MB Max. Ordenármelas por potencia por favor. Gracias.  
Jónathan Rubio (Zaragoza)

Hola amigo, te recomendamos las tarjetas por este orden: ATI Rage Fury 32, que tiene muy buen precio y es bastante compatible; le sigue muy de cerca la Voodoo 3 3000 PCI, que en líneas generales es la más rápida y súper compatible con todos los juegos, pero que desgraciadamente sólo usa una paleta de 16 bits de color; la ATI Magnum no es *ni chicha ni limoná*; para el final dejamos la Matrox G-400 que, aún siendo la mejor de todas técnicamente, no la podemos recomendar por su pésima compatibilidad y por los problemas que da. Nuestra recomendación es que te hagas con una TNT 2 Ultra de Creative Labs o Guillemot que se pasa un poco de las 30.000 ptas. pero que da una calidad impresionante.

Un consejo final: te recomendamos las tarjetas que lleven el chip Savage 4 que, casualmente, son las que más se ciñen a tu presupuesto.

## La vida no es fácil

Tengo una duda: ¿los juegos que saquen en la PlayStation 2 y Dreamcast, saldrán en ordenador? ¿Para cuándo «Time Crisis 2»?  
Francisco Javier Ariza (Almería)

Muy buenas Francisco, lamentablemente por mucho que queramos no somos adivinos. Es bastante complicado decir qué juegos van a salir para ordenador y que vengan de las dos grandes plataformas de Sony y Sega. Además, sería más probable que fuera al revés o que, sencillamente, muchos de los nombres importantes —léase «Shenmue», «Tekken Tag Tournament»— no salgan jamás para PC. Sobre «Time Crisis 2» se sabe poco: se habló de que Namco estaba presentando una versión especial que no tendría nada que ver con la recreativa. ¿Fechas? ninguna por el momento, pero la habrá.

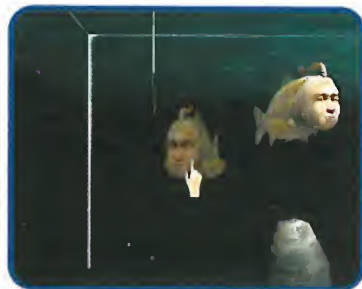
## Cuestión de cables

Me voy a comprar una Dreamcast y quiero saber si se necesita algún cable o periférico para los televisores que no dispongan de Euroconector. Si es así, ¿cuánto cuesta?  
Jaime Morales (Alicante)

Sega, en su política de conexión a televisores es bastante tradicional. Para conectar tu Dreamcast en el televisor sólo necesitas tener una entrada de antena (RF) y ya está. El precio del cable viene incluido con el de la consola, así que no te preocupes.

## Dreamcast al desnudo

—¿Merecerá la pena comprar la Dreamcast o será mejor esperar a la PlayStation 2 y a la Dolphin para ver cuál de ellas es mejor?  
—¿Le pasará a Dreamcast lo mismo que ocurrió con Saturn?  
—¿Llegará a España el juego «Seaman: The Forbidden Pet»?  
—¿Sacarán algún «Age of Empires»?  
—En un futuro no muy lejano, ¿existirá un mando DualShock como el



de PlayStation?

—¿Cuál es el juego que me recomendaríais en el caso de que me la comprara? ¿Por qué?  
—¿Sabéis si saldrá una serie tipo Platinum para ésta consola? ¿Cuál será su precio?  
—¿Habrá más juegos de plataformas además de «Sonic Adventure»?  
Alejandro Saéz (Madrid)

Hola Alejandro, allá vamos con tu *laaarga* lista de preguntas.

—De primeras, comprarse una Dreamcast merece la pena, otra cosa es que quieras esperar a ver los triunfos o desastrosos movimientos de Sony y Nintendo. Aún así, me la compraría con los ojos cerrados.

—Visto lo visto, nos parece muy difícil que ocurra lo mismo, casi imposible diríamos. Dreamcast es una grandísima consola con una facilidad de programación que sorprende, y cada vez hay más títulos disponibles.

—Este simulador de vida acuática a lo Tamagotchi es bastante improbable que llegue a nuestro país por ser demasiado japonés. Aunque nunca se sabe, los Tamagotchi invadieron España y...

—Microsoft ha tomado parte del proyecto Dreamcast y se comentó que muchos juegos de la compañía de Bill Gates podrían aparecer. Si esto es así, la serie «Age of Empires» sería un candidato obligado.

—¿Un Dual Shock para Dreamcast? no creo que sea necesario, el mando que

trae la consola de por sí es analógico y si le añades el Vibration Pack podrás sentir muchos temblores en tus manos...

—Te podemos recomendar muchos y todos ellos por razones de calidad y juego. Por este orden «Virtua Fighter 3 TB», «Soul Calibur», «Sonic Adventure», «Sega Rally 2», «Virtua Striker 2000.1» y «Crazy Taxi».

—Es demasiado pronto para poder afirmarlo, pero si nos dejamos llevar por las iniciativas de las otras compañías es más que probable. ¿El precio? todo depende de Sega.

—Claro que sí. «Croc 2» está en proceso y si quieres un plataformas con acción 3D excepcional, «Shadow Man» está en camino...

## Lara mon amour

Tengo un PC y...

—Entre «24 Horas de Lemans» y «Rally Championship» ¿con cuál os quedáis?

—¿Cuál es mejor, «Fifa 2000» o «PC Fútbol 2000»?

—¿«Tomb Raider II» es mejor que la cuarta parte recién estrenada?

—¿Cuál me recomendáis de estos tres juegos: «Dracula», «Final Fantasy VIII» o «Unreal Tournament».

—¿Cuál es el mejor juego de pesca que hay para PC?

—¿Me podéis decir qué pasa en el final de «Tomb Raider II»? ¿no consigo acordarme y el juego se me ha perdido.

—De los joystick que hay ahora en el mercado, ¿cuál os parece el mejor por menos de 5.000 ptas. que sea, además, súper compatible?

—¿Cuál es el mejor juego de fórmula uno para PlayStation?  
Jaime Morales (Alicante)

—Si te gustan las carreras de resistencia hazte con el juego de las «Las 24 Horas de Lemans». En cambio, si prefieres sentirte como Carlos Sainz al volante «Rally Championship» es tu elección. Si te da igual, el último es infinitamente superior.

—Son diferentes: si quieres tener un juego completísimo sobre la liga española y que además sea divertido, «PC Fútbol 2000» es la mejor opción. Sin embargo, «Fifa 2000» es superior en otros aspectos menos simuladores. En precio, «PC Fútbol...» solo cuesta 2.995 ptas.

—En términos generales, la cuarta parte de «Tomb Raider» es superior. El argumento es *más molido* y los gráficos están mejor hechos y con unas curvas :) muy interesantes...

—Empatados están «Unreal Tournament» si prefieres acción y «Final Fantasy VIII» si te gusta el RPG exquisito. «Dracula» queda el último aunque no es nada malo.

—Uno de los juegos más interesantes de pesca para PC es «BASS Masters Classic: Tournament Edition» ya que cuenta con el patrocinio de la famosa revista americana de pesca.

—¡Pero hombre! ¿Cómo te lo vamos a decir? pobrecitos los que no se lo ha-

yan pasado aún. Nada, nada, a acabárselo otra vez tocan...

—Por menos de 5.000 ptas. puedes elegir entre PC Phantom 2 de Logic 3, Wingman Extreme de Logitech y el Top Gun de Thrustmaster. Aunque este último es bastante antiguo.

—Entre «Mónaco Gran Prix» y «Formula Uno 99», nos quedamos con el título de Psygnosis. Todos sus apartados nos hacen ponernos a 300 Km/h.

## Viejos tiempos by Capcom

He oído hablar del juego «Capcom Generations» que trae cuatro CDs para PlayStation, pero no sé exactamente qué juegos ni cuántos vienen en este pack. ¿Me podríais ayudar?



Anónimo (Guipuzkoa)

Hola Sr. Anónimo...

«Capcom Generations» es una fantástica recopilación de *viejas glorias* de la compañía japonesa y contiene la nada despreciable cifra de trece clásicos, todos súper antiguos y súper divertidos. Entre ellos, los «Commando», «Gunsmoke», «Mercs», «Super Ghost'n Ghouls», «Ghost'n Goblins», «1942», «1943» y algunas versiones especiales, amén de un montón de material gráfico exclusivo y una breve historia de cada uno de ellos. Si has jugado con ellos alguna vez...



Bases en la página 82.



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:  
Juegos & Cia (Hobby Press, S.A.)  
C/Pedro Teixeira 8, 5ª Planta  
28020 Madrid  
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:  
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es



## Predator 2 Silver

Sin duda una de las mejores pistolas que se pueden encontrar en el mercado, cuenta con un pedal de recarga para emular con soltura a las mejores recreativas. También está dotada de una precisa mirilla telescópica para no errar en los disparos. Soporta los modos Konami PlayStation y Namco Guncon, es com-



patible con Dual Shock y, a pesar de su tamaño, es una de las más cómodas que existen. Una opción perfecta para los aspirantes a Clint Eastwood que solamente cuesta 8.990 Ptas.

## Rio PMP 300 Special Edition

Si eres un fanático de Internet o, por el contrario, no quieres gastarte una pasta todos los meses en cintas o CD vírgenes, Diamond nos ofrece este revolucionario reproductor portátil de ficheros de audio en formato MP3 con el que, por sólo 28.990 Ptas., podremos disfrutar de la mejor música con calidad digital. Eso sí, es imprescindible tener un PC...



# De todo un poco

Este mes os ofrecemos la posibilidad de escuchar música, correr un rally, pilotar un avión o disparar a discreción. Y todo ello sin perder el rumbo gracias a un reloj GPS que nos indica el lugar exacto en el que nos encontramos.

## Top Drive GTO de PSX

Logic 3 nos ofrece un buen volante que, pese a no contar con pedales, es totalmente compatible con Dual Shock. Además, su reducido tamaño –20 cm. de diámetro– esconde una gran calidad. Por sólo 6.990 Ptas.



## Phantom 2 para PC

Como su nombre indica, este joystick es el sucesor del Phantom y como podéis comprobar es idéntico a la primera versión, pero con la opción de poder conectarlo al puerto USB –cosa que el primer joystick no tenía–. A pesar de los pocos cambios, es uno de los mejores por su gran comodidad, calidad y respuesta. Además viene de serie con un stick acelerador para diestros –¿y los zurdos qué hacen?–. Sólo cuesta 6.990 Ptas.



## Protrek GPS

Desde ahora los marineros no perderán el rumbo, ya que casio ha fabricado el único reloj con un posicionador GPS. ¿Que no sabéis qué es eso? No es otra cosa que un dispositivo que nos indica el lugar en el que nos encontramos desde cualquier parte del mundo. Para conseguir este objetivo se vale de la señal de 27 satélites de comunicaciones. Aunque más que un reloj de pulsera parece uno de cocina –por el tamaño–, su precio es de 17.000 Ptas.



## Sound Station

Compatibilidad total es lo que nos ofrecen estos sensacionales altavoces ya que son compatibles con: PlayStation, Dreamcast, PC, Macintosh, Nintendo 64, Walkman, Discman, Mini Disc y reproductores de MP3. ¡Vamos, que todo lo que suena se puede conectar a estos monstruos de 300 vatios y tres vías Sub-woofer Speaker System! Además del modelo que os ofrecemos, Logic 3 ha lanzado al mercado otro con motivos decorativos en azul transparente, para hacer juego con la serie iMac de Apple. Su precio es de 12.990 Ptas.

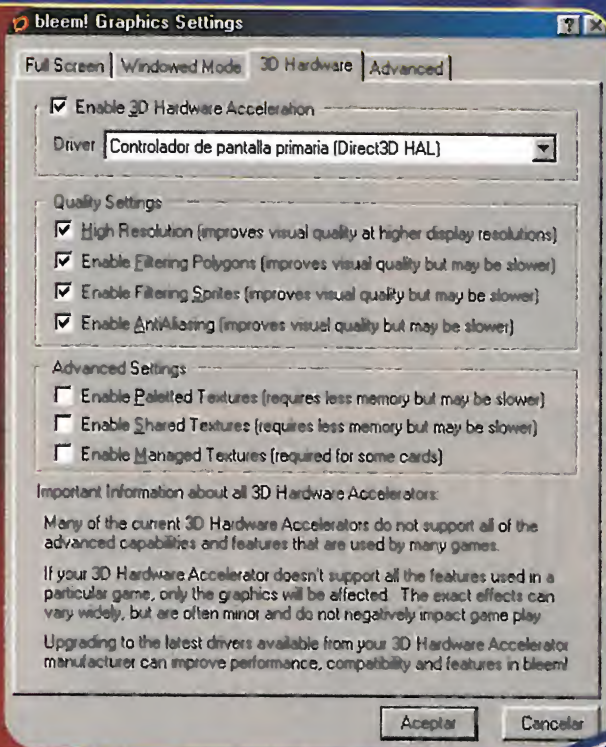




# Gráficos

La opción más apetecible e interesante que ofrece «Bleem!» consiste en la posibilidad de mejorar los gráficos a través de las opciones gráficas de las tarjetas 3D. Gracias al omnipresente Direct 3D, podemos ver nuestros juegos de PSX favoritos con filtrado de texturas, mayor resolución y muchísima más nitidez. Adios a los píxeles y las ralentizaciones.

Los juegos de PlayStation no fueron diseñados para aprovechar estos efectos gráficos, por lo que la aceleración 3D no siempre funcionará correctamente. Por eso, las opciones gráficas son totalmente personalizables, pudiendo activar o desactivar por separado cualquier efecto que deseemos. Que juego funcione... eso es otro cantar.



# bleem!

## ¿Héroe o villano?

Desde su aparición como un simple proyecto desde algunas páginas de internet, Sony no ha dudado en vetar su difusión alegando que se violaban sus legítimos derechos sobre el hardware de PlayStation. Pero la justicia ha dictado sentencia y «Bleem!» es ahora un producto completamente legal.

Desde hace unos años, existen diversos emuladores basados en un gran número de sistemas de entretenimiento para PC. Todos ellos han acarreado sus correspondientes polémicas, discusiones e incluso problemas legales, ya que suponen, en cierta medida, una burla a los equipos que han desarrollado las plataformas que son emuladas. Sin embargo, la

aparición de Bleem!, el primer emulador legal, ha roto muchas barreras y abre nuevos horizontes para futuros proyectos basados en otros sistemas.

Generalmente, los emuladores son simplemente eso: programas que, aprovechando las inmensas capacidades de los ordenadores personales, imitan a través de ficheros cada uno de los chips del hardware que intentan reproducir. De ahí los problemas legales, ya que se produce un plagio y una violación de los derechos de propiedad intelectual.

Conscientes de esta problemática, un grupo de pícaros ingleses decidieron darle la vuelta a la tortilla y crear un programa para PC a través del cual funcionasen todos los vi-

deojuegos diseñados para PlayStation. Pero eso sí, sin copiar ni basarse en los chips que componen la consola gris de Sony. El experimento fue tomando forma y la primera beta de «Bleem!» apareció en internet, moviendo ríos de tinta, cientos de miles de descargas del producto y un sinfín de especulaciones acerca de su legalidad. Y es que la apuesta era, cuando menos, ambiciosa. En contra de lo que suele suceder, la página web de «Bleem!» explicaba bien a las claras que el producto que ofrecían no era un programa *piratilla de tres al cuarto*, sino que se trataba de un software comercial que sería distribuido ordinariamente previo pago de unas 20.000 pelotas —más o menos el precio de una PlayStation—. Y el caso es que «Bleem!» era, y es, un programa más que apetecible porque lejos de conformarse con la proeza de emular el funcionamiento de la consola, ofrece sustanciosas mejoras como una mayor resolución y compatibilidad con las mayoría de tarjetas 3D del mercado. En

otras palabras, desarrollaron un programa del que se podía decir, sin temor a equivocarse, que era mejor que una PlayStation. Eso, obviamente, en teoría.

Ni que decir tiene que Sony recibió la noticia como poco humor, y se puso manos a la obra para intentar detener el fenómeno «Bleem!». La compañía nipona presentó las correspondientes demandas y llevó el asunto a los tribunales, denunciando la violación de sus derechos de propiedad intelectual.







Si el tema ya estaba calentito, y por si Sony no estaba todavía lo suficientemente frustrada, la justicia dio la razón a los desarrolladores de «Bleem!», alegando que éste no era un emulador propiamente dicho, si no que, como antes reseñamos, ni copia, ni emula, ni funciona como una PlayStation. Así pues, «Bleem!» funciona y campa a sus anchas en su porción de mercado, ofreciendo incluso más posibilidades que la propia consola. Pero, por supuesto, no todo son ventajas. «Bleem!» hace funcionar todos los títulos aparecidos antes de su lanzamiento, pero presenta incompatibilidades con los juegos de reciente aparición por lo que el usuario necesita bajarse periódicamente las actualizaciones correspondientes. Por otro lado, no todos los juegos funcionan exactamente como deben. Dependiendo del ordenador, los juegos pueden funcionar demasiado rápido, demasiado despacio, perder la geometría, invertir la paleta de colores o incluso cambiar el orden de las capas de video. Comprar «Bleem!» es legal, sin embargo su precio es muy elevado y el funcionamiento de los juegos sigue dando problemas. Si estás pensando en adquirirlo sería recomendable que probaras una *demo* para saber cuán compatible es con tu PC. ¿PC y PlayStation?

Daniel

## Interface

A diferencia de los emuladores convencionales, «Bleem!» cuenta con un interface muy sencillo y directo, que no requiere ningún conocimiento ni habilidad. Su aspecto es idéntico al de cualquier ventana estándar de Windows, con sus correspondientes herramientas y opciones agrupadas en las pestañas de la parte superior. Entre estas, contamos con un *manager* que nos permite crear y utilizar a nuestro antojo tantas Memory Card como necesitemos. También se pueden personalizar los controladores —ya

sean teclado o cualquier otro periférico— así como el sonido, el tipo de CD-ROM que vamos a utilizar o el aspecto de las *intros* y secuencias animadas —que aparecen al principio en blanco y negro como opción predeterminada—.

### bleem! Movie Settings

#### General

##### Video Settings

☒ Black & White Only (video display without color)

##### Performance Tip:

Full motion video requires the most processing power out of all the emulation functions that Bleem! performs.

If your full motion video stutters, appears sluggish or is out of sync with the audio, try using these performance tips to help.

Enable "Black & White Only" to view your videos without color. Grayscale images are much faster and can improve emulation speed. This option only changes the portions of your game using action video. All other graphics are unaffected.

The sound that accompanies full motion video also requires lots of processing power. Check your Sound Settings to be sure that they're set for maximum performance.

Using 8-Bit Samples and choosing Mono can improve performance greatly. Turning off the audio completely will significantly improve the performance, but at the loss of the sounds and music for the video. All other sound effects and CD music are not affected.

### bleem! Controller Settings

#### General

#### Controller 1 | Controller 2

Select Controller Type: Standard

Input Device: Input Control

▲	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Eje Y (-)
▼	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Eje Y (+)
◀	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Eje X (-)
▶	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Eje X (+)
SELECT	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 8
START	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 9
△	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 3
□	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 0
○	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 2
×	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 1
L1	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 6
R1	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 7
L2	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 4
R2	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 5



# MÚSICA EN LA RED TOCALA OTRA VEZ

Mantiene casi la misma calidad de sonido que un CD, es manipulable desde cualquier ordenador y ya se pueden adquirir reproductores de bolsillo. ¿Ha llegado el futuro?

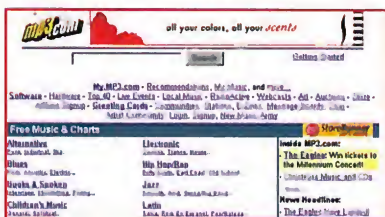


**T**ras una larga evolución de los formatos de audio para PC, el MP3 se ha convertido en un estándar gracias a su tremenda compresión de tamaño y a su gran calidad de audio—casi a la altura del WAVE o el CD Audio—. De hecho, el MP3 es el único formato que ha trascendido las barreras de los ordenadores para llegar al audio de bolsillo. Por eso, muchos afirman que los reproductores portátiles de MP3 son el mejor invento de la década en lo que a música se refiere. Allá ellos, aunque nosotros, por el momento, preferimos el Minidisc.



## Mp3.com

La web por excelencia de los MP3 nació hace más de dos años como una página donde se podían conseguir temas musicales sin pasar por taquilla. Por fortuna pronto cambió y hoy en día es un magnífico portal en el que se ofrece música no comercial, compuesta e interpretada por grupillos y aficionados de todo el mundo, manteniendo así la legalidad de sus contenidos.



Similar Artists matching the term(s) chemical brothers	
Artist: <b>Purple Wage</b>	Similar Artists: Man, It's a partial list. Depense Music, Plavins, Radio Head, Smashing Pumpkins, Prodigy, Garbage, Massive Attack, Cocteau Twins, Therapy, Sonic Youth, Chemical Brothers, The Cure, Bowie, U2, Maroon 5, Devo, Young Gods.
Artist: <b>James Dueck</b>	Similar Artists: Smashing Pumpkins, The Cure, U2, Chemical Brothers, Team for Feet, Kings X, The Beatles.
Artist: <b>d/Rost</b>	Similar Artists: Beastie Boys, Red Hot Chili Peppers, Rage Against the Machine, Eminem, Everlast, Korn, Limp Bizkit, Fatboy Slim, 311, Beck, Sublime, Chamillionaire, Crystal Method.
Artist: <b>Sh@drach</b>	Similar Artists: Bentley Rhythm Ace, Chemical Brothers, Primal Scream and many more... The PCUS project has been compared to a mix between Prodigy and Italian band CSI (formerly known as CCCP).
Artist: <b>Mr J</b>	Similar Artists: Moby, Cypress X, Massive Attack, Faithless, Jean-Michel Jarre, DJ Dado, Goldie, Chemical Brothers.
Artist: <b>Irian Jaya of Glasgow</b>	Similar Artists: DJ Shadow, Coldcut, Understar, KLF, Wagon Christ, Wob, Mr. Surft, Chemical Brothers, Ninja Tune.
Artist: <b>Ed Fication</b>	Similar Artists: Understar, Coldcut, Chemical Brothers, Massive Attack, Lethal, Orb, Prodigy, Fluke.

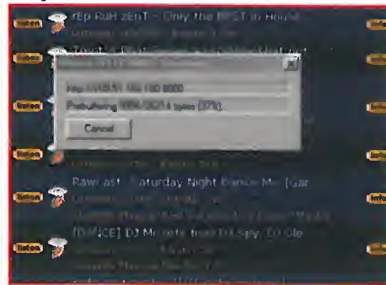
Actualmente, MP3.com es todo un buscador con un diseño sospechosamente parecido al de Yahoo!

Los contenidos—siempre musicales—están divididos por categorías, cada una de ellas con varios miles de canciones. Lógicamente no es posible acceder a temas de grupos famosos, pero si buscamos, por ejemplo, Chemical Brothers, se nos ofrece una lista de grupos con estilos similares. Los MP3, además, no vienen solos, ya que la editorial se ha currado una completísima ficha de cada uno de los conjuntos disponibles. Además de todo esto, la página cuenta con una lista de los cuarenta—no podía ser otro número—singles más descargados que se actualiza cada semana.

## Radiospay.com

La música en MP3 encuentra un templo de la sabiduría en esta página llamada RadioSpy, a la que se puede acceder tanto por [www.radiospay.com](http://www.radiospay.com) como por [www.mp3spy.com](http://www.mp3spy.com). Realmente, no es una página propiamente dicha, sino una mezcla entre revista on-line y comunidad virtual, recogiendo lo mejor de ambos formatos de web. Como revista, tiene entrevistas, noticias y reportajes actualizados

diariamente, y como comunidad, ofrece la posibilidad de recibir avances y exclusivas a través de una lista de correo electrónico, así como *chats*, forúms y otras actividades que solo se pueden disfrutar estando conectados a la página. De estas actividades destaca la posibilidad de escuchar los MP3 directamente desde la web, a través del *streaming*, como si de un Real Audio se tratase. Para ello sólo hace falta una conexión estable a internet de 56kb o superior—RDSI, cable o ADSL—. Aunque hay cabida para todos los géneros y estilos de música, los editores de Ra-



dioSpy hacen especial hincapié en la música electrónica, poniendo a nuestra disposición inestimables sesiones House, Hip-Hop, Techno y Funk.

Además, debido a la alta afluencia de público, los editores de ésta web están desarrollando un programa específico para escuchar MP3 desde la web—ya está disponible la primera beta—. Si os gusta la música electrónica, no os podéis perder RadioSpy.



## Amazon.com

Si lo que buscas, aparte de los ficheros MP3 en sí, es uno de los reproductores portátiles de este formato de audio, Amazon, la todopoderosa macrotienda on-line, es la mejor opción para que puedas decidir cuál de ellos comprar. Para encontrar los reproductores de MP3 en esta inmensa página, debes dirigirte a la sección **Electronics & Software** e introducir **portable audio & video** en la casilla de búsqueda. Inmediatamente podrás obtener información sobre los modelos Rio de Diamond, los F20 de Eiger Labs, y muchos otros, con un gran archivo documental y fotográfico y con precios—en dólares americanos—incluidos. Además, se incluye una *review* sobre el producto con la puntuación y opinión correspondientes, y una nota navideña indicando si el producto ofrece algún regalo o descuento en estas fechas.



La cantidad de contenidos de amazon permite acceder rápidamente a secciones relacionadas con el tema como software para PC, libros y links a las páginas de los correspondientes fabricantes.

También es cierto que a la hora de comprar hay que asegurarse de que la operación y el sitio son seguros.



Todo indica que los juegos de Atletismo van a salir como churros por esta época... y todo gracias a las olimpiadas de Sidney que han logrado despertar un género que parecía muerto.

# TRACK & FIELD 2

## Para ponerte en forma desde el sofá

Las olimpiadas casi han llegado, y con ellas seguro que nos abrumarán las compañías con juegos de atletismo —lo que quiere decir que nos lo pasaremos en grande compitiendo por conseguir la medalla de oro—.

El primer juego de este tipo que despuntó, hace años, fue una legendaria recreativa de Konami que ilusionó a todo el mundo con sus simples pero entretenidas pruebas. Efectivamente, estamos hablando del primer «Track & Field», que fue el inicio de una saga que llega hasta el día de hoy. Y es que Konami va a poner

a la venta en breve la segunda parte de un juego que, aprovechando el tirón



de los juegos olímpicos, puede convertirse en uno de los juegos más vendidos del año. Además, con la pinta que tienen los gráficos, sólo queda esperar que sea divertido para competir contra otros amigos o familiares. Prueba de la tradición de títulos olímpicos es el que lanzó US Gold —hoy Eidos— llamado «Olympic Gold» con motivo de las olimpiadas de Barcelona: fue todo un éxito de ventas para Mega Drive.

Pero no todos los títulos de Atletismo utilizan las olimpiadas como excusa para visitarnos: el juego que lanzó Sega para su Saturn —allá por el 97— llamado «Athlete Kings» pasó con más pena que gloria a pesar de tener unos gráficos impresionantes. ¡Ah, y nos os olvidéis del español «PC Atletismo 2000»!



### Calendario oficial de la Liga de Fútbol 99/2000

#### 20 JORNADA 16/01/2000

Rayo - Atlético  
R. Sociedad - Sevilla  
Celta - Oviedo  
Zaragoza - Barça  
Racing - Valencia  
Espanyol - Málaga  
Alavés - Deportivo  
Betis - Athletic  
Valladolid - Numancia  
R. Madrid - Mallorca

#### 21 JORNADA 23/01/2000

Mallorca - Rayo  
Atlético - Real Sociedad  
Sevilla - Celta  
Oviedo - Zaragoza  
Barcelona - Racing  
Valencia - Espanyol  
Málaga - Alavés  
Deportivo - Betis  
Athletic - Valladolid  
Numancia - Real Madrid

#### 22 JORNADA 30/01/2000

Real - Sociedad Rayo  
Celta - Atlético  
Zaragoza - Sevilla  
Racing - Oviedo  
Espanyol - Barcelona  
Alavés - Valencia  
Betis - Málaga  
Valladolid - Deportivo  
Real Madrid - Athletic  
Numancia - Mallorca

#### 23 JORNADA 06/02/2000

Mallorca - R. Sociedad  
Rayo - Celta  
Atlético - Zaragoza  
Sevilla - Racing  
Oviedo - Espanyol  
Barcelona - Alavés  
Valencia - Betis  
Málaga - Valladolid  
Deportivo - Real Madrid  
Athletic - Numancia



### FIFA 2000 para Game Boy Color

La Fifomanía sigue su curso año tras año y esta vez es la Game Boy Color la que recibe el juego de EA Sports con la coetilla de 2000. Aunque no cuenta con los buenos gráficos de sus dos grandes competidores, «Ronaldo V. Football» e «ISS 99», seguro que este cartucho acaba liderando las listas de éxitos por aquello de contar con Guardiola en la cartulina. Lo mejor de esta versión es el aire que se da con el FIFA original que allá por el 94 cautivó a todos los usuarios de Mega Drive...

## ¿Te perdiste algún número?



### JUEGOS & CIA nº 1

+2 PÓSTERS DOBLES ESPECIAL LARA CROFT, V-RALLY 2 Y STAR WARS (350 Ptas)



### JUEGOS & CIA nº 2

+COLEGADOR DE PUERTA EXCLUSIVO JUEGOS & CIA (350 Ptas)



### JUEGOS & CIA nº 3

+24 FANTÁSTICAS PEGATINAS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS (350 Ptas)



### JUEGOS & CIA nº 4

+3 POSTALES NAVIDEÑAS DE REGALO (350 Ptas)



### JUEGOS & CIA nº 5

+7 CALENDARIOS DE BOLSILLO PARA EL 2000 (350 Ptas)

## ¡Ahora puedes conseguirlos!

Para hacer tu pedido llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: [suscripcion@hobbypress.es](mailto:suscripcion@hobbypress.es)

\* Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.



# Los discos más vendidos del año

¿Son los artistas que salen en la tele quienes más discos venden? ¿Sonar en Los 40 es sinónimo de éxito? ¿Es ese cantante apoyado publicitariamente con grandes cantidades de dinero el que tiene más fans? ¿La gente compra más discos españoles o extranjeros? Lee este resumen de los discos más vendidos en nuestro país durante 1999 y podrás contestar a estas preguntas y a alguna más, además de llevarte unas cuantas sorpresas.

De los editados durante 1999 en nuestro país, el disco más vendido es "Atado a tu amor", de Chayanne, con más de 600.000 unidades. Sin duda el *rollo* latino está de moda porque "Amarte es un placer" de Luis Miguel ha llegado al medio millón —de sus romances también se consumieron ingentes cantidades en 1999—, "Ricky Martin" del cantante del mismo nombre a las 300.000, y a la misma cantidad el rock

rosa de los grandes éxitos de Maná. Otros triunfadores como Jennifer Lopez —"On the 6"— y Carlos Vives —"El amor de mi tierra"— se han quedado en las 100.000 copias. Y aunque sea originario de 1998, no hay que olvidar "Vida loca" de Pancho Céspedes, que superó las 400.000 unidades vendidas en el segundo semestre del 99. Desde luego, estas cifras latinas son mucho más elevadas que las alcanzadas por rockeros anglosajones como Red Hot Chili Peppers y su "Californication", o Texas y su "The Hush": 100.000.



En el apartado nacional, más de 400.000 discos se han vendido del último de Sabina, "19 días y 500 noches". Enrique Iglesias, con "Enrique", ya ha superado las 200.000 copias y otras tantas con "Cosas del amor"; Bosé, con sus grandes éxitos, las 300.000. "Versión Original" y "Un mar de confianza", de Presuntos Implicados y Luz, respectivamente, están en las 200.000 cada uno. Café Quijano y su "extraordinaria paradoja" superó las 100.000. La rumba racial de Camela ha seguido cosechando éxitos, de su "No puedo estar sin él" se han adquirido más de 300.000 casetes y CDs; y también entre las referencias añoradas hay que destacar a Maíta Vendé Cá, con 200.000 de "No hay luz sin día", y Ketama con más de 100.000 de "Toma Ketama". Si del rock nacional más guitarrero se trata, hay que destacar las 200.000 unidades vendidas del "Late at night", tercer álbum de Dover, las 100.000 del "Honestidad Brutal" del hispano argentino Andrés Calamaro, o las más de 50.000 del álbum que grabó Rosendo en la madrileña cárcel de Carabanchel, lo que permitió al rockero recibir por primera vez en su ya larga carrera un disco de oro.

Trabajos como "Lunas Rotas" y "Luna Nueva" de Rosana (un millón y 500.000 copias, respectivamente), "Dile al sol" de La Oreja de Van Gogh (600.000), "Arena en los

bolsillos" de Manolo García (600.000), "Tierra de nadie" del gaitero Hevia (500.000), "Depende" de Jarabe de Palo (medio millón), "Aprendiz" de Malú (300.000), "E.B.S." de Ella Baila Sola (300.000), los grandes éxitos de Duncan Dhu (200.000), y, por supuesto, "Más" de Alejandro Sanz (dos millones) se editaron en años anteriores, aunque en 1999 se haya seguido vendiendo muy bien.

El éxito nostálgico del 99 ha sido para "A mis niños de treinta años"; los papás cuarentones han comprado 400.000 copias con la mentirosa excusa de que lo escucharán sus hijos. También le ha ido de perlas a "Tatuaje" (más de 200.000), un álbum de coplas adaptadas a los noventa por las más rutilantes estrellas pop del lugar. Y no hay que olvidar el recopilatorio de Abba, más de medio millón, ni los dos discos *kitchs* de El Chaval de la Peca, más de 250.000 copias entre ambos.

Entre los artistas dirigidos a las generaciones que han superado las treinta primaveras están Celine Dion (200.000 discos de "All the way... A decade of song") o Vonda Shepard con las canciones de la serie de televisión "Ally McBeal" (300.000). Y en el apartado de fans, los indiscutibles triunfadores han sido Backstreet Boys, más de 400.000 discos vendidos de "Millennium", y Britney Spears, con 300.000 de su álbum.



## Sé previsor y ahorra... que vienen las megaestrellas del Pop

Las megaestrellas del pop rock internacional más previsoras ya han empezado a reservar grandes recintos para ofrecer sus conciertos en España en el año 2000; así que ya sabes, sé previsor como ellas y empieza a ahorrar, que los precios no son baratos. Los grupos más madrugadores son Smashing Pumpkins, que toca en Madrid el 16 de Enero, y Pet Shop Boys (el mismo día en San Sebastián, el 18 en Granada, el 19 en Madrid, el 20 en Valencia, y el 21 en Barcelona). Ya en Febrero, será ocasión de calentarse el cuerpo con el rock combativo de Rage Against The Machine (el 3 en San Sebastián, el 4 en Leganés, Madrid, y el 5 en Barcelona), o con el más melódico de

Ocean Colour Scene (el 11 en Barcelona, el 12 en Vergara, Guipúzcoa, el 15 en Valencia, y el 16 en Granada). Simply Red estará con nosotros los días 12 y 13 de Marzo, en Barcelona y Murcia, respectivamente; y el mismo mes (del 7 al 11 en Pamplona, Barcelona, Madrid, Jaén y Murcia), Alan Parsons. El rock duro de Dream Theatre nos visitará en Abril (15 en Barcelona, 16 en San Sebastián y 18 en Madrid), y los dos días siguientes estará Five en Barcelona y Madrid, respectivamente. Y, finalmente, la última semana de Mayo y la primera de Junio estarán dedicadas a Sting, que actuará en Bilbao, Alicante, Granada, Barcelona, Valladolid y Santiago de Compostela.





## Preparados, listos...

# ¡YA!

## Proyectos del Pop nacional

La Oreja de Van Gogh ha decidido parar la frenética actividad del grupo en los últimos dos años y dedicar los próximos meses a componer los temas de su segundo álbum. Antes, estará en la calle el nuevo de Niña Pastori, para el que cuenta como productores con Alejandro Sanz y Josemi, de Ketama, entre otros. En el año 2000 también se verán los próximos trabajos en solitario de Diego Vasallo y Mikel Erentxun, que han decidi-

do aparcar una temporada a Duncan Dhu. La madrileña Lydia tiene muy avanzado el suyo, y es de suponer que no se retrase mucho más el de Juan Perro. El nuevo de Loquillo irá de poesía y no de rock. El 2000, además, será el del regreso a la carretera de Barricada, el cuarteto navarro ya está componiendo temas; el del cuarto álbum de Ska-P; y el de los discos en directo de Boikot y Los Hermanos Dalton. Y... esto es sólo un avance.



## LA MITOMANÍA SUBE A LA CABEZA

Lennon ya está en este mundo. No se trata de John el Beatle, por supuesto, sino del hijo de Liam Gallagher, el de Oasis, y Patsy Kensit. A algunos la mitomanía se les sube demasiado a la cabeza. Aunque... peor es lo de Cher, que está encantada con una muñeca idéntica a ella (algo así como una barbie sin operar) que se ha vendido estas navidades (en el prospecto no se indica si perjudica a la salud).

## WHO, OTRO DINOSAURIO QUE REGRESA

Tampoco The Who ha podido resistir la tentación de volver a los escenarios, pese a que "My generation" sólo sirva para vender helados o para que se le caiga la baba a viejos abuelos *mods* que aún conservan los discos de vinilo. El grupo ha decidido volver al estudio de grabación. Pronto habrá sobrepoblación de dinosaurios en la tierra.

## LOS CHICOS DE KISS SÓLO SE HABLAN EN LOS TRIBUNALES

Los chicos de Kiss, el mítico grupo de rock que convirtió el cómic en música —¿o fue al revés?—, se llevan muy mal y resuelven sus asuntos en los tribunales. Como casi siempre, la culpa la tiene el dinero, en este caso de los *royalties*. El guitarrista Vinnie Vincent dice que Paul Stanley y Gene Simmons le han estafado nada más y nada menos que dos millones de dólares.

## SE PREPARA UN HOMENAJE A NIRVANA

La industria del disco sigue con los homenajes, preferiblemente si se realizan a mitos muertos. Ya está en marcha el dedicado a Nirvana del que todavía se sabe poco, aunque parece que predominarán las bandas de Seattle y Nueva York, y que Steve Jones producirá varios de los temas.

Textos: Santiago Erice

# Ana Torroja

## La más madrugadora

La compañía discográfica de Ana Torroja quiso que su segundo disco en solitario, "Pasajes de un sueño", fuera el primero del año 2000 en España y por eso lo puso a la venta en fecha tan madrugadora y poco habitual para un lanzamiento discográfico como el 2 de enero (cuando ya se ha

pasado la mayor parte del efecto consumista navideño y las grandes superficies no dejan espacio en sus estanterías para alguien que no se llame, por ejemplo, Ana Torroja). Estrategias de marketing.



**JUEGOS & Cía.**

*Si quieres tener todas tus revistas archivadas*

**¡PIDE UNAS TAPAS!**

**Por sólo 950 Ptas.**



Para hacer tu pedido llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: [suscripcion@hobbypress.es](mailto:suscripcion@hobbypress.es)

\* Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva





Aunque actualizado tecnológicamente a los tiempos que corren, «Fantasia 2000» mantiene un aire muy diferente frente a producciones estilo «Tarzán».



Música, humor y dibujos son sinónimos de Disney aunque en esta ocasión la fórmula está estructurada a través de ocho capítulos independientes.



Los juegos de luz, colores y formas son el camino ideado por Disney para ofrecernos imágenes de una belleza incomparable.



El pato Donald no ha querido perderse la oportunidad de actuar con su amigo Mickey y, de paso, entrar a formar parte de uno de los futuros clásicos de la animación.



# "Fantasia 2000"

## Un nuevo concepto de música y dibujos animados

«Fantasia 2000» se estrenó en España el pasado 1 de enero en la Ciudad de las Artes y de las Ciencias de Valencia, donde se podrá ver hasta el 28 de Abril. Posteriormente, allá por el mes de Julio, estará ya, como cualquier otro largometraje, en multitud de cines de toda España.

¿Por qué la factoría Disney ha preparado de manera tan complicada este lanzamiento? Porque, además de utilizar las más modernas técnicas de animación, «Fantasia 2000» se ha creado en un formato muy espectacular, bautizado como Imax,



Casi todas las piezas musicales de la película original pertenecían a composiciones clásicas.

diez veces mayor que el convencional de las películas de 35 milímetros, y que se muestra en toda su grandeza cuando se proyecta sobre una pantalla gigantesca.

### Modernización de un clásico

«Fantasia 2000» es, en realidad, la modernización de un clásico largometraje de animación que se estrenó en 1940, el pri-

mero en la historia con sonido estereofónico. El suceso tuvo lugar en la ciudad de Nueva York y para conseguir el efecto se colocaron noventa altavoces en el cine. Que se diera tanta importancia al sonido no era un capricho de magnates cinematográficos. Las versiones antigua y moderna de «Fantasia» son una colección de piezas musicales asociadas a dibujos animados; así que de nada sirve una pantalla maravillosa si los altavoces no están a la altura del resto de la producción.

### Ocho historias diferentes

En «Fantasia 2000» se mantiene una de las piezas del clásico de 1940, «El aprendiz de brujo» protagonizado por el ratón Mickey Mouse, pero los otros siete son nuevos. La «Sinfonía n.º 5» de Beethoven narra una lucha de diversos objetos. «Pompa y circunstancia» está protagonizada por el pato Donald. Para «Pinos de Roma» se uti-

lizaron imágenes creadas por ordenador. «Rhapsody in Blue» está ambientado en el mundo del jazz. «El soldadito de plomo» mezcla imágenes realizadas a mano con otras creadas por un programa informático. «El Carnaval de los animales» es una historia protagonizada por flamencos y todo termina con un espectacular número llamado «El pájaro de fuego».



Para realizar es capítulo del soldadito de plomo se mezclaron técnicas tradicionales de animación con el uso del ordenador...

«Fantasia» supuso una original forma de mezclar imágenes y música en un espectáculo lleno de color.



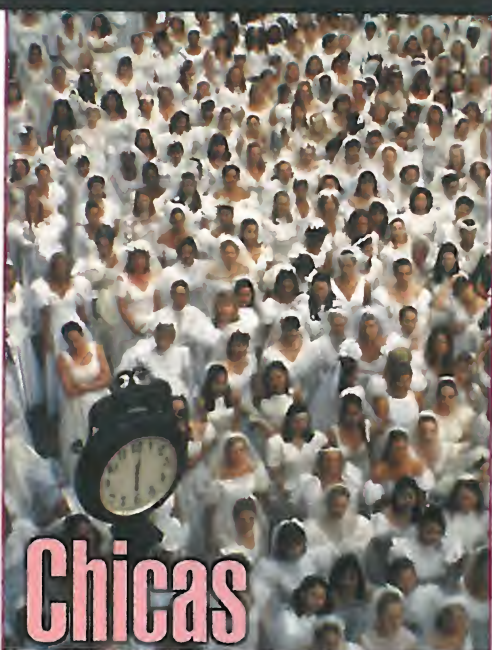
## Superhéroes de videojuego para el 2000



El año 2000 nos va a traer nuevas películas inspiradas en los héroes del videojuego. La más esperada por los los aficionados al género es, sin duda, «Tomb Raider», con la espectacular Lara Croft llenando la pantalla grande; aunque tampoco conviene olvidarse de «Resident Evil» y la serie de «Dungeons & Dragons».

## ¿Quién se atreve con Spiderman?

Spiderman, el hombre araña nacido de los dibujantes de Marvel, no tiene suerte con el cine. Ya ha protagonizado alguna película de bajo presupuesto más aburrida que una consola sin juegos, y ahora que los grandes estudios de Hollywood parecían dispuestos a hacer una *peli* en condiciones, no encuentran al director apropiado. El último en decir que no al proyecto ha sido James Cameron.



## Chicas peligrosas "El soltero"

En las fotos puedes ver a muchas chicas pero... cuidado, no te acerques a ellas. Pueden ser peligrosas. Unas, las que están vestidas de novia, pertenecen a la película «El Soltero» y acosan los sueños del protagonista: sólo quieren al pobre por su dinero. Las otras van de misses, salen en la peli «Muérete Bonita» y son capaces de cualquier cosa por ganar el concurso.



## "El arte de morir" Made in Spain

Dicen los entendidos que el año 2000 va a ser de los que hacen época en el cine español, que Almodóvar va a ganar un Oscar, que la nueva peli de misterio de Amenábar con Nicole Kidman de protagonista promete emociones terroríficas; lo mismo que «El arte de morir» de Álvaro

Fernández Armero, que se estrenará a principios de la primavera. Mariano Barroso ha preferido el paisaje de Marruecos para rodar «Kasbah», y ya veremos qué da de sí la segunda entrega de las aventuras de Torrente, *el poli* más casposo de la gran pantalla.

## La saga continúa

Cuando una película tiene éxito Hollywood garantiza en cómodos plazos la aparición de una segunda, tercera o cuarta parte. Ahí van unos ejemplos, que se podrán ver en los próximos meses, de que la saga continúa: «Toy Story 2», «Misión Imposible 2», «El silencio de los corderos 2», «El Cuervo 2» o «La reina de los condenados» (no nos hemos equivocado con el título, es la segunda parte de «Entrevista con el Vampiro»). Más largas son las secuelas de «Los Inmortales», se prepara su cuarta entrega, de «Terminator», se rodará la tercera en el 2001 guste o no a Schwarzenegger, y de tu muñeco diabólico favorito, cuya próxima aventura se titulará «La semilla de Chucky».

## Se prepara la película más cara de la historia del cine

La batalla de Pearl Harbour será la protagonista de la nueva película más cara de la historia del cine. Los estudios Disney ya han aprobado un presupuesto de 145 millones de dólares que, con toda seguridad, será superado en el rodaje. El largometraje lo dirigirá Michael Bay y se estrenará en el año 2001, fecha del 60 aniversario de esta batalla que forzó la entrada de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial (los japoneses hundieron toda su flota del Pacífico).

## La tarta de las pelis de animación

No hace demasiado tiempo, los largometrajes de animación eran sinónimo de Disney. Hoy, las cosas están empezando a cambiar; las grandes productoras cinematográficas y las no tan grandes (la de Spielberg, la poderosa Warner...) se han lanzado a la conquista del mercado y la competencia es feroz por llevarse un trozo grande de la tarta.

Pues bien, lo que ocurrió con «El príncipe de Egipto», o la lucha de las pasadas navideñas entre «Tarzán», «Los teleñecos en el espacio» y «El gigante de hierro», no ha sido nada comparado con lo que nos espera en los próximos meses: «Pokémon», la segunda parte de «Toy Story» (se estrena el 4 de febrero), «Fantasía 2000», «The road to El Dorado», «Dinosaur» o «Kingdom of the sun», entre otras.

Santiago Erice



# Las páginas del lector

Volvemos a daros las gracias por el apoyo incondicional a todas las iniciativas que tomamos en la revista. Pero no os cortéis, seguid mandando vuestras cartas, dibujos, o lo que queráis...

## Concurso de disfraces

**JUEGOS & Cía.**

### Pastor III Arena

Si el mes pasado os invitábamos a tomar parte en el concurso de disfraces de Juegos & Cía., este mes tenemos el placer de presentaros a uno de los candidatos más firmes para lograr el galardón de mejor indumentaria. Y aunque creáis que está disfrazado de pastor ampurdanés, por esos ropajes típicos compuestos de gorro y chaleco de lana y camisa con cuadros viselados, lo realmente único de esta puesta en escena es que José Luis, lo que realmente intenta emular, es a los luchadores 3D del clásico Quake—no hay más que fijarse en el gesto que tiene y el modo magistral de sujetar la garrota—. ¡Marchando una gorra para este disfraz!

José Luis Serrano (Fuenlabrada)

## Los justicieros de

**JUEGOS & Cía.**

Potencia, velocidad, pero sin lugar a dudas la palabra que mejor definiría a «Wip3out» es vértigo.

Esa sensación de velocidad conjunta con la emoción de que tiene al piloto del equipo Piranha pegado a tu cola con unos misiles cargados es puro vértigo... ¡pero claro!, él te dispara y te adelanta, pero lo que no sabía es que con mi plasma pude apuntar y... ¡¡gané la carrera!!!

Aunque luego cogieron los de Feisar y ganaron el campeonato, ¡pero qué se la va a hacer!

Eso sí, la siguiente liga, la F7200 la pienso ganar yo con más misiles y plasmas que incrustaré en las naves enemigas. ¿Os gusta?

Y si no tengo suficiente con eso,

puedo jugar los desafíos -32 en total— o el eliminador. ¡Una pasada! Los gráficos son soberbios y se nota que detrás de ellos se encuentra The Designers Republic Build. Los símbolos son muy imaginativos y... ¡vamos, que se los han currado mucho!

Miguel Ángel Martín (Madrid)

## JOY y STICK





# La PlayStation 2 también se venderá en fruterías



Tal y como era de esperar, Sony, al margen de fabricar una máquina invencible tecnológicamente, está ultimando los detalles de la impresionante campaña de publicidad. Aprovechando la época de recogida de la Mora de seco, parece claro que se va a realizar un modelo de PS2 que se venderá, exclusivamente, en fruterías. Como podéis comprobar por la fotografía —exclusiva de Juegos & Cía.—, el tamaño de la consola es considerablemente inferior al de la versión normal, aunque las prestaciones técnicas son idénticas. Entre las ventajas de esta campaña publicitaria de Sony se encuentra el hecho de que uno de los

pocos sectores de la población que no sabe lo que significa la palabra *play* son las madres. Para que no tengan problemas al instalarla en casa, el pack de consola y «Tekken Fruit Tournament» se venderá inseparablemente con un grillo adiestrado que enciende y apaga la PS2. Cada una de estas *minimascotas* tiene su propio nombre —el Josua o la Vane— y al principio sólo hablarán la lengua vernácula del hormiguero. El precio está por confirmar, pero todos los indicios apuntan a que Sony ha llegado a un acuerdo con la patronal para venderla con las bolsas de Moras de cinco kilos. Como podéis ver, PS2 viene dispuesta a arrasar...

## Ganadores de los concursos mes de Diciembre

Si eres uno de los afortunados ¡enhorabuena! Si no es así, sigue colaborando con nosotros porque son muchos los premios que sorteamos cada mes.

### BOTELLAS NO FEAR MOUNTAIN BIKING

Sergio Salmerón Ríos  
Carolina Arnout Lerda  
Sandra Martínez Mira  
Lucía García Arguelles  
Victor Fontana Romero  
Ibai Bengoa Goimil  
Santos Lactrucci Blanco  
Juan de Dios Carretero Parias  
Daniel Esco Labián  
Miguel Ángel Llorente Villafranca  
Ángel Salgado Novo  
Carlos Vázquez López  
Valentín García Lucas  
Julio Heredero Carretero  
Juan Ignacio Ruiz Calvo  
Javier Barbero temño  
Roberto Martín Martín  
Ashley de la Peña Martín  
Alejandro Figueroa Meana  
Salva Soria Silla  
Sandra Gómez Burreco  
Carlos Zarzo Torralba  
Esmeralda Blanco García  
Santi Mourín Méndez  
Jorge Andreu Miguel

### CAZADORA DE FIFA

José Luis Benítez Martín  
Fernando de Andrés Martínez  
David San Segundo

Albacete  
Albacete  
Alicante  
Asturias  
Barcelona  
Blzkaia  
Cádiz  
Córdoba  
Huesca  
Lleida  
Lugo  
Madrid  
Madrid  
Madrid  
Madrid  
Navarra  
Segovia  
Tenerife  
Toledo  
Valencia  
Valencia  
Valencia  
Valladolid  
Vizcaya  
Zaragoza

Málaga  
Huelva  
Madrid

Ana Isabel Lanzas Arjona  
Francisco Javier Miranda Varoas  
Cecilio Romero Camps

### PACK DE GAFAS Y MOCHILA

Patricia García Nieves  
Miren Aguado Cano

### PLAYSTATION

Miguel Santamaría Bermejo

### POSTERS DE FIFA

Jesús Fernández Rodríguez  
José Rodríguez Pérez  
Borja Gallego Aryiz  
Diego Jiménez Pérez  
David Navarro Chumillas  
Javier Antonio de Celis  
José Antonio Fernández Pérez  
José Coll Espuny  
Manuel Alcaya Bautista  
Isabel Isach Villar

### POSTERS HYBRID HEAVEN

Rosa María Muñoz Buforn  
Miguel Suárez Cárdenas  
Jordi Núñez Ruiz  
Ferrán Casajuana Febreba  
Edgar Rus Merchán  
Diego Blanco Casáis  
Ángel Salgado Novo  
Juan José Silla Pérez  
Héctor Nuño Alonso  
José Manuel Martínez Aguilar  
Miguel Otero Rubil

Málaga  
Málaga  
Valencia

Cádiz  
Guipuzcoa

Navarra

Cantabria  
Granada

Madrid  
Madrid

Madrid  
Palencia

Princip. Asturias  
Tarragona

Valencia  
Valencia

Alicante  
Barcelona

Barcelona  
Barcelona

La Coruña  
Lugo

Madrid  
Madrid

Orense

Alberto Gonzalvo Baños  
Esmeralda Blanco García  
Marcos Navarro Tarraguel  
Ignacio Senao Landivar

### REVISTAS OFICIALES STAR WARS

Roberto Suárez Correo  
Iván Montes Díez  
Andrés Iván Mardones Martín  
Roberto Alonso Calvo  
Alicia Plaza Jiménez  
Rodrigo Sato Martín de Almagro  
M<sup>a</sup>Blanda López del Cano  
Victor Mínguez López  
Miguel Otero Rubén  
Marta Munilla Pérez

### SUDADERAS CARMAGEDON

Andrés Medina López  
David Fernández Susin  
Jonathan Mateos Sánchez  
Francisco Cerón Cayuela  
Alejandro Figueroa Melana

### VOLANTE Y PEDALES PARA N64

Jaime Morales Tonda

### WING DUAL FORCE PARA PSX

José Miguel Gómez Sánchez  
José Ángel González Sáiz  
Daniel Benito García  
Carlos Vega Díaz  
Manuel Jesús Gordillo Rodríguez

Valencia  
Valladolid  
Zaragoza  
Zaragoza

Asturias  
Asturias  
Barcelona  
Burgos  
Madrid  
Madrid  
Madrid  
Orense  
Zaragoza

Granada  
Guipuzcoa  
Madrid  
Murcia  
Toledo

Alicante

Burgos  
Cantabria  
Madrid  
Málaga  
Sevilla

## Staff

**Directora**  
Cristina M. Fernández  
**Director de Arte**  
Pascual J. Marín  
**Diseño y Autoedición**  
David Pereira (Jefe de Maquetación),  
Carlos García  
**Redactor Jefe**  
José Luis Sanz  
**Redacción**  
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández  
**Secretaría de Redacción**  
Bárbara Manrique  
**Colaboradores**  
Jorge Fernández, Santiago Erice, Daniel Turienzo



**Edita**  
HOBBY PRESS, S.A.  
**Director General**  
Robert Sandmann  
**Editora del Área de informática**  
Mamen Perera  
**Directores de División**  
Amalio Gómez  
Cristina M. Fernández  
Tito Klein  
**Subdirector General Económico Financiero**  
Rodolfo de la Cruz  
**Director Comercial**  
Javier Tallón  
**Directora de Marketing**  
María Moro  
**Director de Distribución**  
Luis Gómez-Centurión

**DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**  
MADRID: María José Olmedo  
(Directora de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es  
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)  
dchicot@hobbypress.es  
C/ Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta  
28020 Madrid  
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32  
**NORTE:** María Luisa Merino  
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya  
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36

**CATALUÑA/BALEARES:** Juan Carlos Baena  
jcbena@hobbypress.es  
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona  
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66

**LEVANTE:** Federico Aurell  
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia  
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05  
**ANDALUCÍA:** Rafael Marín Montilla  
Murillo, 6 - 41800  
San Lúcar la Mayor - Sevilla  
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

**Coordinación de Producción**  
Lola Blanco

**Sistemas**  
Javier del Val

**Fotografía**  
Pablo Abollado

**Redacción**  
C/ Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta  
28020 Madrid  
Tel. Redacción: 902 11 13 15  
Fax Redacción: 902 15 17 98  
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2  
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

**Distribución**  
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30  
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00  
Norte de Sudamérica y área de Caribe:  
ADEA - Madrid Tel.: 91 636 20 00  
**Impresión**  
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03  
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.  
Fotomecánica  
Espacio y Punto

Juegos & Cía no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico  
Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain



HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER



Participa y consigue tu gorra exclusiva de **JUEGOS & CÍA**

Envíanos tus cartas y, si son publicadas recibirás esta fantástica gorra.

Bases en la Pág. 82

**JUEGOS & CÍA**  
**Sortea:**

**15**

Gorras y pelotas  
PC Fútbol

Bases en la pág. 82



Hay algunos juguetes en el mercado que destacan sobre el resto por el uso que hacen de la tecnología para divertir, aunque el fin sea el mismo, los resultados, en muchos casos, pueden llegar a ser espectaculares...

# Juguetes tecnológicamente superiores



## El tren de las dos

El sueño de todo niño con vocación de astronauta es la... ¡atención! Mega-Estación Espacial con Motor. Esta completa base espacial se puede transformar en diferentes vehículos lunares para vivir nuevas y diferentes aventuras. La estación lleva un motor incorporado que hace volar una pequeña nave que hace las veces de morro del camión. Incluye un cohete que se puede transformar en laboratorio, además de una base lanzamisiles y un grupo de figuras para hacer más fieles todas las aventuras. Pero lo más impresionante de este juguete es la posibilidad que nos brindan sus piezas para hacer diferentes combinaciones que hacen de la Mega-Estación Espacial el juguete perfecto. Cuesta 5.995 ptas. ¿Sólo?

## Hasparov informatizado...

Si te encanta el ajedrez y no tienes nadie con quien practicar, tus horas de sufrimiento se van a acabar gracias a Grand Master, el ajedrez electrónico para principiantes, jugadores medios y los temidos expertos. Posee una pantalla LCD con la que podremos comunicarnos y nos pondrá las cosas muy difíciles gracias a los más de 72 niveles de juego y a las 432 combinaciones que puede realizar. Si no somos lo que se dice unos campeones, la opción de aprendizaje será nuestra favorita. ¿Precio? alrededor de las 12.000 ptas.



## No es un Tamagotchi

Con la fiebre Pokémon en plena efervescencia, Pokémon Pikachu es un buen regalo para aquellos que amen a estos bichos y no quieran separarse de ellos ni un sólo instante. Este aparato amarillo nos trae al Pokémon eléctrico más simpático de la serie en formato mascota y con la posibilidad de jugar con él andando. Gracias a que funciona como un podómetro, nuestro Pi-ka-chu será feliz cuando andemos y, además, no hará falta limpiarle, ni apagar la luz, ni nada por el estilo. Ten una carga más en tu vida por sólo 3.990 ptas.



## Ajedrez de bolsillo

La mejor forma de compatibilizar el aprendizaje del ajedrez que nos ofrece Grand Master es hacernos con Trekker, un divertido juguete electrónico con el tamaño apropiado para ser transportado a cualquier lugar. Tiene 1.000 niveles de juego y gracias a los pequeños agujeritos podremos mover el tablero sin miedo a que las fichas se caigan. El precio de esta pequeña maravilla es de 5.995 ptas.



## Tú lo montas, tú te diviertes

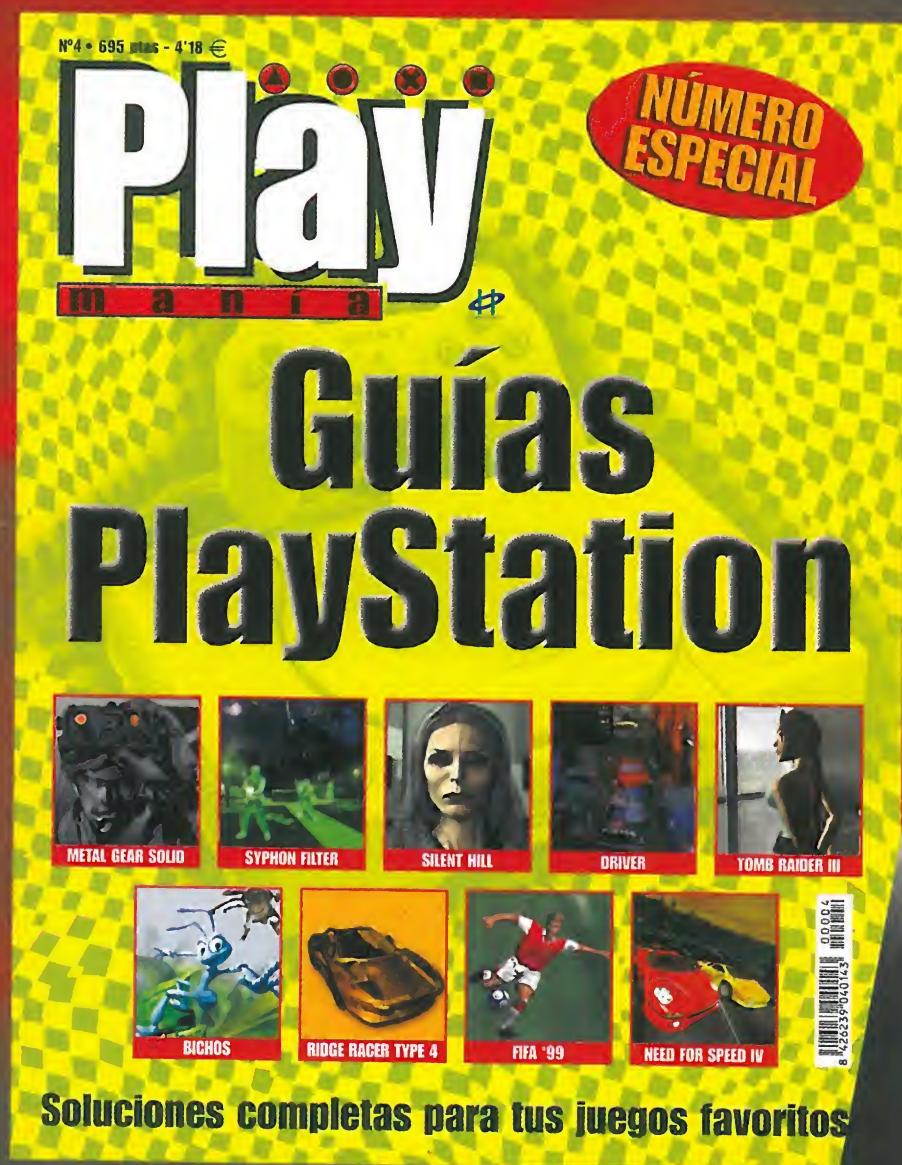
K'nex Trekker es el juguete más especial que os presentamos en esta página, ya que además de ser un coche con motor incluido, es una especie de puzzle con más de 380 piezas que han de ser montadas para crear todo un 4x4. K'nex Trekker está enfocado para los niños de 8 a 12 años y tiene el magnífico precio de 5.990 ptas., pudiéndolo encontrar en cualquier tienda de juguetes.



Bases en la pág. 82



# Las **GUÍAS TOTALES** para tus juegos favoritos



**Guías Completas  
para los juegos  
más alucinantes  
del momento.**



**...y un suplemento  
con las soluciones a  
los mejores juegos  
de la serie Platinum.**

**¡TODO POR SÓLO 695 PTAS!  
Ya a la venta en tu quiosco.**



# JUEGOS & Cía. Sortea

Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:

**HOBBY PRESS S.A.**  
**REVISTA JUEGOS & CÍA.**  
**SORTEO...** (escribe el nombre del sorteo en el que participas)  
 Apartado de correos 328  
 28100 Alcobendas Madrid.

Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

## 5 Juegos South Park Rally para PSX

Nombre: .....  
 Apellidos: .....  
 Dirección: .....  
 Localidad: .....  
 Provincia: .....  
 C. Postal: .....  
 Telf: .....  
 Fecha de nacimiento: .....



## 10 Packs de Figuritas Clicks de Playmobil

Nombre: .....  
 Apellidos: .....  
 Dirección: .....  
 Localidad: .....  
 Provincia: .....  
 C. Postal: .....  
 Telf: .....  
 Fecha de nacimiento: .....



## 5 Juegos Indiana Jones y la Máquina... (PC)

Nombre: .....  
 Apellidos: .....  
 Dirección: .....  
 Localidad: .....  
 Provincia: .....  
 C. Postal: .....  
 Telf: .....  
 Fecha de nacimiento: .....



## 5 Juegos Theme Park World para PC

Nombre: .....  
 Apellidos: .....  
 Dirección: .....  
 Localidad: .....  
 Provincia: .....  
 C. Postal: .....  
 Telf: .....  
 Fecha de nacimiento: .....



## 1 Volante Racing Wheel para PC

Nombre: .....  
 Apellidos: .....  
 Dirección: .....  
 Localidad: .....  
 Provincia: .....  
 C. Postal: .....  
 Telf: .....  
 Fecha de nacimiento: .....



## 10 Camisetas del juego Monaco G.P. 2

Nombre: .....  
 Apellidos: .....  
 Dirección: .....  
 Localidad: .....  
 Provincia: .....  
 C. Postal: .....  
 Telf: .....  
 Fecha de nacimiento: .....



## 5 Polos de Cryo

Nombre: .....  
 Apellidos: .....  
 Dirección: .....  
 Localidad: .....  
 Provincia: .....  
 C. Postal: .....  
 Telf: .....  
 Fecha de nacimiento: .....



## 15 Gorros y balones PC Fútbol 2000

Nombre: .....  
 Apellidos: .....  
 Dirección: .....  
 Localidad: .....  
 Provincia: .....  
 C. Postal: .....  
 Telf: .....  
 Fecha de nacimiento: .....



## Trucos y Pagina de los lectores

Nombre: .....  
 Apellidos: .....  
 Dirección: .....  
 Localidad: .....  
 Provincia: .....  
 C. Postal: .....  
 Telf: .....  
 Fecha de nacimiento: .....



## 2 Packs Maquetas y juegos Panzer Elite para PC

Nombre: .....  
 Apellidos: .....  
 Dirección: .....  
 Localidad: .....  
 Provincia: .....  
 C. Postal: .....  
 Telf: .....  
 Fecha de nacimiento: .....



## 2 Chalecos y 2 juegos Imperium Galactica II

Nombre: .....  
 Apellidos: .....  
 Dirección: .....  
 Localidad: .....  
 Provincia: .....  
 C. Postal: .....  
 Telf: .....  
 Fecha de nacimiento: .....



## El mejor juego del mes

El mejor juego es: .....  
 Plataforma: .....  
 Nombre: .....  
 Apellidos: .....  
 Dirección: .....  
 Localidad: .....  
 Provincia: .....  
 C. Postal: .....  
 Telf: .....  
 Fecha de nacimiento: .....



**BASES DE PARTICIPACIÓN:** 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. 2- De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. 3- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 15 de Enero de 2000 hasta el 14 de Febrero de 2000. 4- La elección de los ganadores se realizará el 21 de Febrero de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. 5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. 6- Cualquier supuesto que se produjera no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.



# JUEGOS & Cía. Suscripciones

## RECIBE TU REVISTA EN CASA

### ELIGE TU OPCIÓN

#### OPCIÓN 1



Por sólo 4.200 pesetas  
(12 números x 350 pesetas)  
recibe de regalo una de estas  
dos estupendas «Figuras de  
Acción»\* de la colección  
**Aventuras de  
Lara Croft** de Bandai.

\*No es posible elegir.

#### OPCIÓN 2

Por sólo 3.360 pesetas **(20% de descuento)**  
puedes conseguir los próximos 12 números de  
Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 280 Ptas.

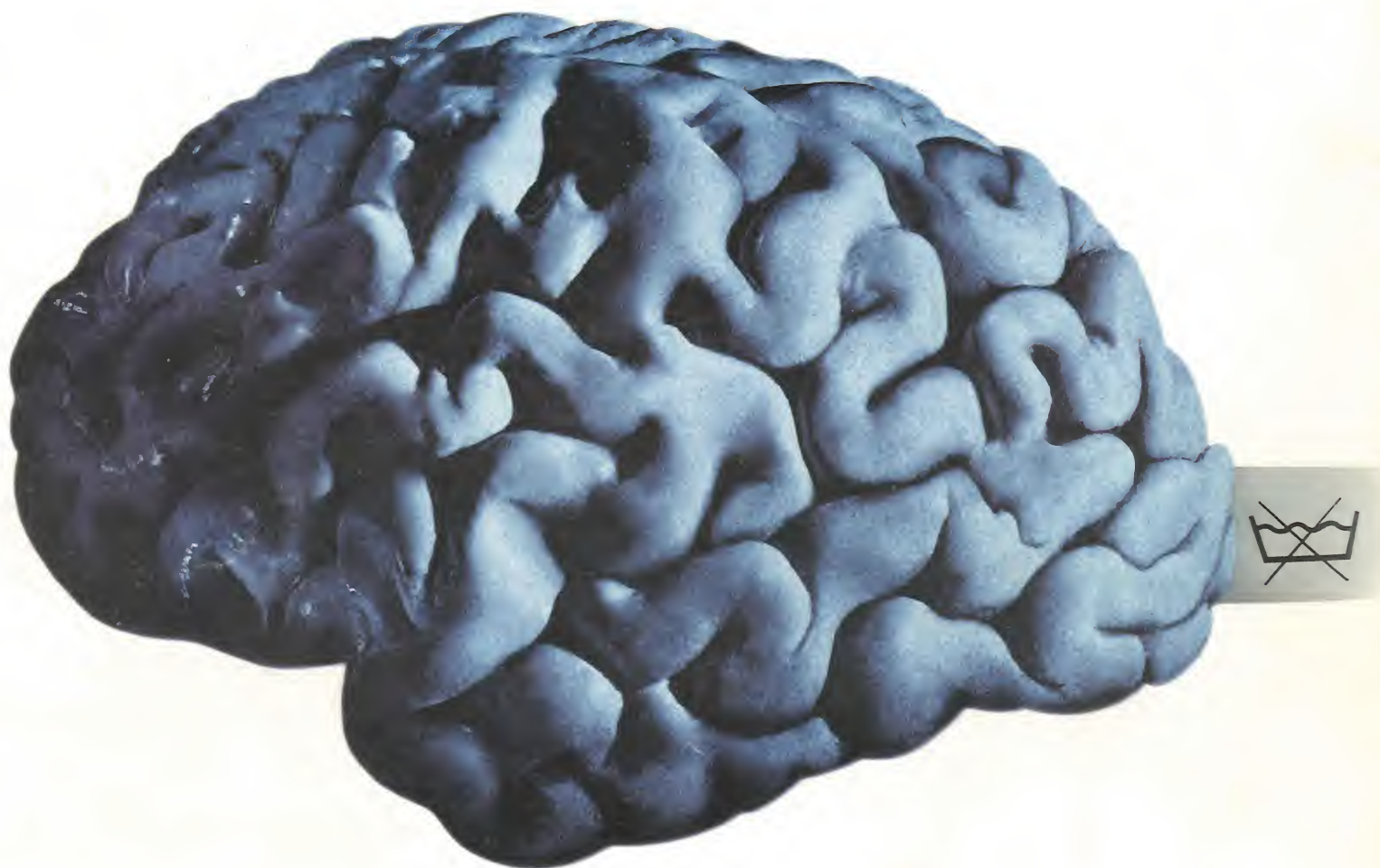
#### Y además...

- Aunque se agote algún mes, tu tendrás tu ejemplar reservado.
- Lo recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta no necesita sello) o llámanos de **9h. a 14,30h.** ó de **16h. a 18,30h.** a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**. También puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo electrónico en la dirección **e-mail: suscripcion@hobbypress.es**.

Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.





se buscan pobladores

 **pobladores.com**

Apúntate gratis a Internet 902 020 222